平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1992 MAY 5月号

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

480 YEN

1992年5月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻5号通巻89号

特集 WONDER MEGA 広がるMEGA-CDでの遊びの輪

ついに発売されたMEGA-CD一体型ニューマシンの楽しみ方を教えます!

別冊付録 2本立て!

シャイニング・フォース 神々の遺産 DATA COLLECTION

攻略に役立つキャラ、武器、アイテムの詳細データだ!

LUNAR THE SILVER STAR

ついに6月12日に発売決定!
MEGA-CD超大作のゲームシステムと序盤のストーリーを紹介!

サンダーフォースIV
まじかる☆タルるートくん
アリシア ドラグーン
中嶋悟 F1 HERO MD
バッドオーメン
ツインクルテール
大航海時代

MEGA-CD PRESS

ワンダードッグ/3×3EYES/ダークウィザード/
コスミック・ファンタジーStories/デスブリンガー/
魔法の少女シルキーリップ/ライズ・オブ・ザ・ドラゴン
メリーゴーランド/ゆみみみっくす/デトネイター・オーガン
アイル・ロード/電忍アレスタ

MEGA CD

MEGA-CD RIOT シアター

3作揃いぶみ!!

勝利は僕らに！

2つの冒険をまとめてプレイだ！

コズミック・ファンタジー Stories.

絶賛発売中!!
定価7,800円(税別)

魔法の国からこんにちは！

史上初！魔女っ娘ADV（アドベンチャー）

魔法の少女 シルキーリップ

4月23日発売予定!!
定価7,400円(税別)

君は伝説を見る！

傑作3D・RPG X68000より堂々の移植！

―秘められた紋章―

DEATH BRINGER

デスブリンガー

4月17日発売予定!!
定価7,400円(税別)

さて、RIOTの次なる挑戦（ラインナップ）は？次号でいよいよ発表だ！乞うご期待!!

新ブランド・キャンペーン対象製品

NEW BRAND CAMPAIGN

新ブランド記念キャンペーン実施中//
オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう/

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう/
これから平成4年4月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象商品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう//

2点　オリジナル・テレフォンカード　1枚
4点　オリジナル・テレフォンカード　2枚
5点　オリジナル・テレフォンカード　3枚

ライオットオリジナルグッツプレゼント

製品についている応募券を官製葉書に貼って、希望賞品を選んで送るだけ。
送り先や応募方法など、詳細は応募券を見てね/

対象製品

PCエンジン スーパーCD-ROM²
「夢幻戦士ヴァリス」「未来少年コナン」

MEGA-CD
「魔法の少女シルキーリップ」「デスブリンガー」
「コズミック・ファンタジーストーリーズ」

①「夢幻戦士ヴァリス」Tシャツ　100名様
②「魔法の少女シルキーリップ」CDケース 2個組　50名様
③「未来少年コナン」カードラジオ　50名様
④「コズミック・ファンタジーストーリーズ」掛時計50名様

RIOTの最新情報が聞けるぞ!
ユーザーホットライン
(03)5394-5510

RIOT

株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

AISLE

聖刀シャルマー、明光

新機軸3D満載、アドベンチャーRPGついに発売!!

キャラクター原案／作画監修：美樹本晴彦　実写スタッフ：MITOMOスタジオ

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F

LORD

アイル・ロード

を放ち、邪を絶たん。

4月24日発売!!

MEGA CD

イラスト／美樹本晴彦

キャスト：ロール／関 俊彦 シャルマー／皆口裕子 キュスナー／寺瀬めぐみ タイルル／川村万梨阿

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

9月発売予定!!

ザファンは赤ん坊をアルナスと名付け、
妻と共に自分達の子として育てた。
それから16年の歳月がながれ、
アルナスは立派な少年に成長した。
その頃になると、
世界は混乱した状態にあり、近くの
町や村にモンスターが 出現するように
なっていた。
王の命を受けたザファンは、混乱の原因を
調べると共にモンスター達と戦っていた。
ある日の夜、ザファンは全身に
深い傷を負って家に戻ってきた。
ザファンはアルナスに自分の意志を継いで
王に仕えるようにと言い、
最後に何かを言いかけるが、
それはアルナスの耳には届かなかった。
力つきたザファンを抱きしめ、父の遺言を
深く胸に刻み込む アルナスであった。

- 8メガROMバッテリーバックアップ搭載
- 価格未定

魔天の創滅

講談社総研 〒102 東京都千代田区四番町4 TEL.(03)3237-1711(代表)

アルナス、
お前の後ろに立つ影は
何者だ!!

Victor

SHADOW OF THE BEAST

シャドー・オブ・ザ・ビースト
魔性の掟

なにもかもが超絶！

獣でもない。人間でもない。
悲しきラプソディーがきこえる…

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、
人間の姿に戻るために立ち上がった。広大で変化に富んだ舞台に
繰り広げられる超壮絶なアクション・ゲームの登場だ。

100を超えるモンスター、超絶スクロール技術による画面構成、
息を飲む動きと色使い、6つのステージに秘められた難解な罠とパズル、
そしてなによりも高度なテクニックを必要とする難易度100%のアクション。
すべてのアクション・フリークに自信をもってお勧めします。

好評発売中！
8M(メガ)カセット
¥8,800（税別）

MEGA DRIVE

縦横無尽の大活躍！

■日本ビクターから発売になったCD-ROM内蔵一体型マルチアミューズメントプレイヤーWONDERMEGAのマスコットキャラクター「ワンダードッグ」が主人公で大活躍。
■オープニングやエンディングの楽しいアニメはもちろん、背景の多重スクロールや大仕掛のトリックなど「MEGA-CD」の機能をフルに活かしたグラフィック。
■歩く、走る、跳ぶ、穴を掘る、空を飛ぶなど多彩な動きとコミカルなキャラクター。
■小さく可愛いキャラクターから画面一杯の「デカキャラ」まで数100種の敵キャラ。
■スリル満載の横スクロール型のアクションゲームで「MEGA-CD」の新しい魅力を満喫下さい。

MEGA CD

6月
発売予定
価格未定

WONDER DOG

ワンダードッグ

「プリンス・オブ・ペルシャ」

堂々の大活劇！

キャラの動きが凄い。迷宮に秘められたトラップが危険。
走ってジャンプして敵を倒して……興奮のアクション冒険ゲーム間もなく発売

MEGA CD

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE EXHIBITHION

ゲームソフトクリエイター達の発表会Vol.1

コンピュータサウンド、プログラミング、コンピュータグラフィック、など、多方面のアプローチから、未来のゲームソフトクリエイターを育成する、バンタン電脳情報学院。ゲームソフトクリエイター専攻では、学生達の一年間の集大成、“制作展”が開催された。CG作品展、コンピュータサウンドのライブ演奏、来校者が自由参加できる「マック」の体験ワークショップなど、楽しくハイテクを駆使したイベントが企画された3日間は、クリエイティブなパワーが渦巻いていた。

Computer Sound

コンピュータサウンドのライブでは、ハウス、ファンク、などあらゆるジャンルの打ち込みサウンドが飛び出して聞く人の耳を満足させてくれたぞ。演奏そのもののテクニックもなかなかのもの。

Work Shop

この日ばかりは女人禁制（男女共学なんだけど今のところ男性のみ）のバンタン電脳情報学院に訪れた女性…！我先にと「マック」の指導をする生徒あり！

展示作品は自由な発想の力作ぞろい、わずか一年間の勉強で、このレベルまでクリエイトできるのは、バンタンの教育？　本人の才能？　やっぱり「マック」の実力でしょうか？

Exhibition

Computer Sound

91年4月、初の入学生を迎えた、バンタン電脳情報学院――ゲームソフトクリエイター専攻は、需要が高まるに反して供給の追いつかない、ゲームソフトのクリエイターの養成を目的に設立された学校である。

コンピューターゲームをデザイン、企画プログラミング、サウンドの三要素に分けての、多角的なカリキュラムを一年間でこなした学生達の発表会、それが、去る2月9日・10日・11日に行われた〝制作展〟（来年は卒業制作展になるんだ。「マッキントッシュⅡFX」はじめ個人ではとうてい手にすることのできない、ハイポテンシャルな機材に囲まれ、自分達の持てる力を向上させてきた一年目の集大成となった、この〝制作展〟では、様々なクリエイティブパワーをカタチにし、存分に表現してくれた。

Exhibition

Work Shop

INFORMATION · INFORMATION · INFORMATION · INFORMATION · INFORMATION

'92昼間部追加募集クラス 最終入学試験(本館)

4月13日(月)
午前10時～午後3時30分
ゲームソフトクリエイター基礎科（若干名）

★まだ間に合います！（入学式4月16日(木)出願書類が必要な方はお電話でご請求ください。

バンタンなんでも相談会

～旧高3と新高3生のための相談会～

4月11日(土)まで、日曜を除く毎日。(午前10時～午後6時の間に本館までお越し下さい)'92年昼間部で自分の学びたいコースの入学がまだ可能かどうか相談したい方。4月から高3になる方で進路を検討したい方に対してバンタンの名物アドバイザーが、親身にカウンセリングいたします。

入学事務局専用フリーダイヤル
0120-03-4775

バンタン電脳情報学院
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-4B

GAME ARTS

アトラクティブ・ファイター
電撃一閃！ 魅惑の戦士、今ここに出陣す!!

プロフェッショナルなスタッフのパワーがメガドライブの限界を越えたアクションゲームをつくりだした．8メガROMの常識的な基準を大きく変えた，ハイクオリティな作品，それがゲームアーツ・アクションゲーム第一弾『アリシア ドラグーン』だ．

美しいグラフィック，軽快な操作性，多種多様な敵の動き，どれをとっても君を満足させてくれるにちがいない．

- ◆全8ステージ，12エリア：433画面
- ◆BGM：32曲〈ステレオ対応〉 ◆効果音：109種類
- ◆音楽：メカノ・アソシエイツ
- ◆ストーリー&ヴィジュアル監修：GAINAX
- ◆モンスター・デザイン：佐藤肇
- ◆キャラクター・コンセプト&イメージ・ヴィジュアル：幡池裕行

■究極の戦闘システム！

■全方位全自動照準稲妻（ライトニングボルト）
アリシアの攻撃武器で掌から発射される『雷撃の魔法』．
全自動照準なので，出現する敵を一瞬で掃討することができる．

■フルパワーアタック（ローリングボルト）
アリシアの最大級の攻撃魔法．またの名を『雷轟旋回の魔法』という．

■オプションモンスター
アリシアと力を合わせて戦う従属魔獣たち．彼らは，独自の攻撃方法で，敵を撃ち倒す手助けをしてくれる．

メガドライブ用 ファンタジーアクションゲーム 4月24日（金）発売 標準価格7,800円（税別）

アリシア ドラグーン

MEGA DRIVE

イラスト／幡池裕行

GAME ARTS

LUNAR
THE SILVER STAR
ルナ ——ザ・シルバースター——

イラスト/窪岡 俊之

TELENET

熱い戦いの果てに、いま歴史と伝統の頂点に立つ。

選手モード
オリジナル選手の作成。
パスワード処理。

練習モード
実戦に近い対応でスキル
(技術)の向上。

対戦モード
シングルとダブルスで7通りの組合せ。
オリジナル選手による観戦試合。

トーナメントモード
世界4大トーナメント(全英・
全米・全仏・全豪)出場。

5月29日㈮
発売予定

ザ・テニストーナメント'92

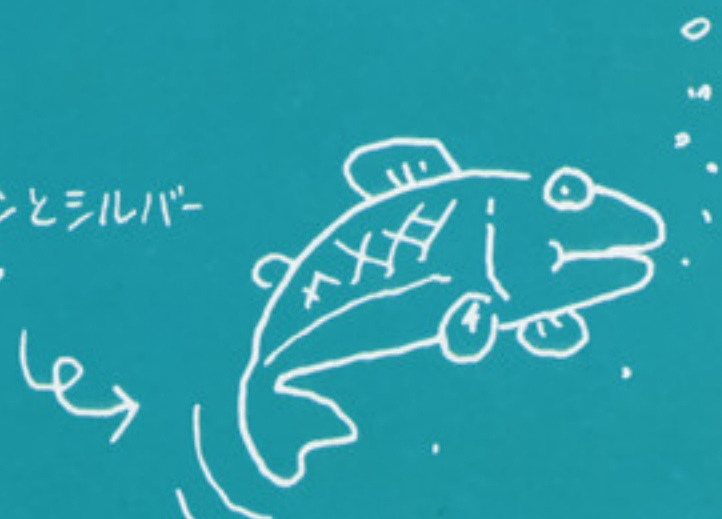
グランドスラム

4メガカートリッジロム

価格6,800円

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.(03)5394-6600

キングサーモンフィッシングのメッカ、アラスカ州キナイ川。1985年5月17日。その日、ここで釣り上げられたこのキングサーモンは、重さなんと97ポンド(44kg)世界記録誕生の瞬間である。
そして、この記録は、1992年3月1日現在、未だ更新されていない……………

写真・資料提供　アラスカ州観光局

MEGA DRIVE

世界記録を目指せ!

このラインは40ポンドテスト。
当然ラインは細ければ細いほど魚に見えにくくヒットしやすい。その分切れやすくなるけどそこは君のウデでカバーしてくれ。

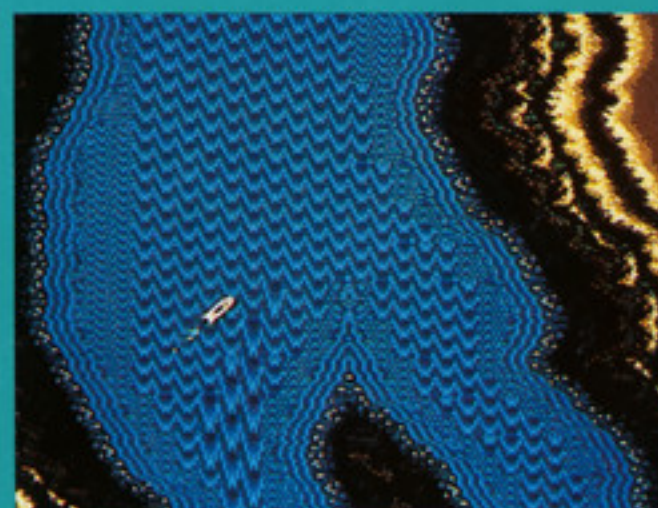
ほかにもピンクサーモンとシルバーサーモンが釣れるよ。

☆超オオモノ100ポンドクラス!!
過去2回ルアーにひっかかったがいずれもラインをブッた切って逃げる。彼こそはキングオブキングサーモンだ!

タナを探せ!
魚のいる深さのところをタナって言うんだ。

スピナー
この丸っこいのがクルクル回って魚の気をひくのだ。

スプーン
食器のスプーンみたいな形をしているからスプーンという。当り前だけど念のため。

ルアーは何にしようかなっと。
このルアーはプラグという種類だ。これも釣れない時は変えてみよう。

メガ・ドライブ初のフィッシングシミュレーション

KING SALMON

ザ・キングサーモン

ほんじつの ちょうか
さいだい 106 lb.
へいきん 82 lb.
そうりょう 459 lb.
やや、これはすごい。
こんなに おおものが つれるなんて めったにないぞ。

壮快なキングサーモンのトローリングを忠実に再現
真上見おろしの斬新な視点による白熱のファイトシーン
美しいアニメーションで展開するエキサイティングなイベントの数々

7月17日発売予定　標準価格6,800円(税別)

HOT・B　株式会社ホット・ビィ　東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F　TEL.03-5261-3903

ゲーム界期待のニューマシン、あのメガドライブCD-ROM"MEGA-CD"(セガ社)で登場！

デトネイター・オーガン

MEGA DRIVE　MEGA CD　メガ・CD専用

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

合身(リンク)せよ時空を越えて

今『F-1 HERO』に、新たな伝説

＊画面は開発中のものです。

メガドライブ用ソフト

5月発売予定
価格7,800円（税別）

中嶋 悟 監修

F-1ヒーローMD

F1 HERO MD

3D対戦型

8メガ

●コックピットタイプの迫力ある画面。●2人対戦プレイ可能。●'92年度全16戦のコースを完璧に再現。さらに、富士スピードウェイ、オートポリス、オリジナル2コースをプラス。●路面状態・温度、ライバルのグリットを自由に設定できる。●エンジン・タイヤ・サスペンション等、3段階セッティング可能。

MEGA DRIVE

VARIE VARIE CORPORATION 株式会社バリエ 〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6 丸おビル4F TEL.03-5272-3535㈹

ゲームボーイ用ソフト

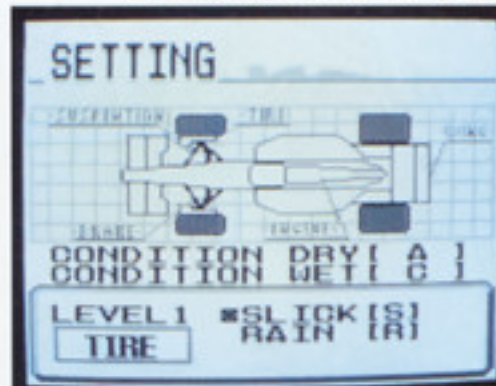
7月発売予定 価格未定 2メガ

GAME BOY 4 対戦型 1人でも遊べます 3D

＊画面は開発中のものです。

中嶋 悟監修
F1HERO GB'92

F-1ヒーローGB'92

●コース&選手データは、'90～'92年の3年間をすべて網羅。●コースの起伏やトンネル等も、リアルに再現。●バックミラー表示・各パーツのセッティングも可能。●新たに、中嶋 悟氏によるコース解説が加わり、ビジュアルも前作以上に充実。

が生まれる!!

スーパーファミコン用ソフト

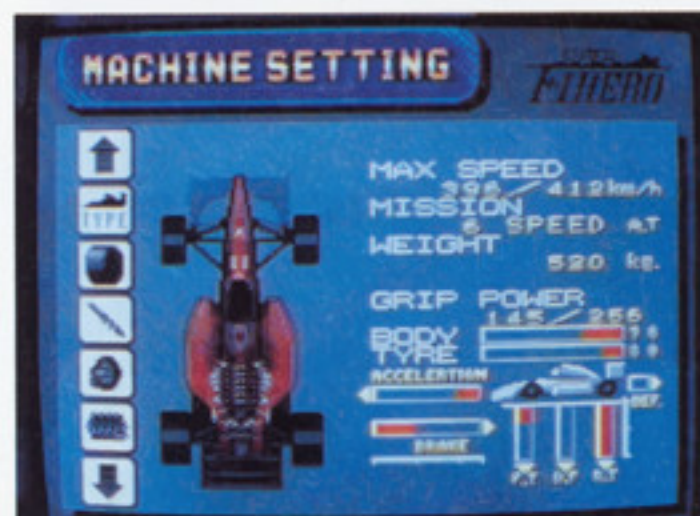
8月発売予定 価格未定

＊画面は開発中のものです。

スーパーF-1ヒーロー
中嶋悟 監修
SUPER F-1 HERO

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

8メガ 3D

スーパーファミコンの機能をフルに生かした、美しいグラフィック・ビジュアル・サウンドが君をとりこにする!! コックピットタイプの3D画面で、超リアルな操作感覚を追及。スピード感、ゲーム性も、今までの「F-1 HERO」で培ってきたノウハウをさらに向上。中嶋 悟氏がプレイヤーチームの監督となり、プレイヤーに指示を与えてくれます。

バリエ情報局 ☎03-5272-3660

SLIME WORLD

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライセスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

Adventure Game

It's Melt, or be Melted!

溶かすか、溶かされるか!

EPYX©

"Micro World——Bringing the world's game software to Japan"

全米が絶賛した「スライムワールド」いよいよ日本上陸!!

4月末発売予定

MICRO WORLD

マイクロワールド

〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

ACTION GAME

全米ヒットの「ストームロード」

好評発売中!!

"Micro World——Bringing the world's greatest game software to Japan"

いま、伝説の嵐が吹き荒れる!

A storm of legendary force is brewing……

STORMLORD

戦略的なゲームプレイ。A Riveting Game of Strategy

世界を感じるモダンなグラフィックス。Dazzling Graphics

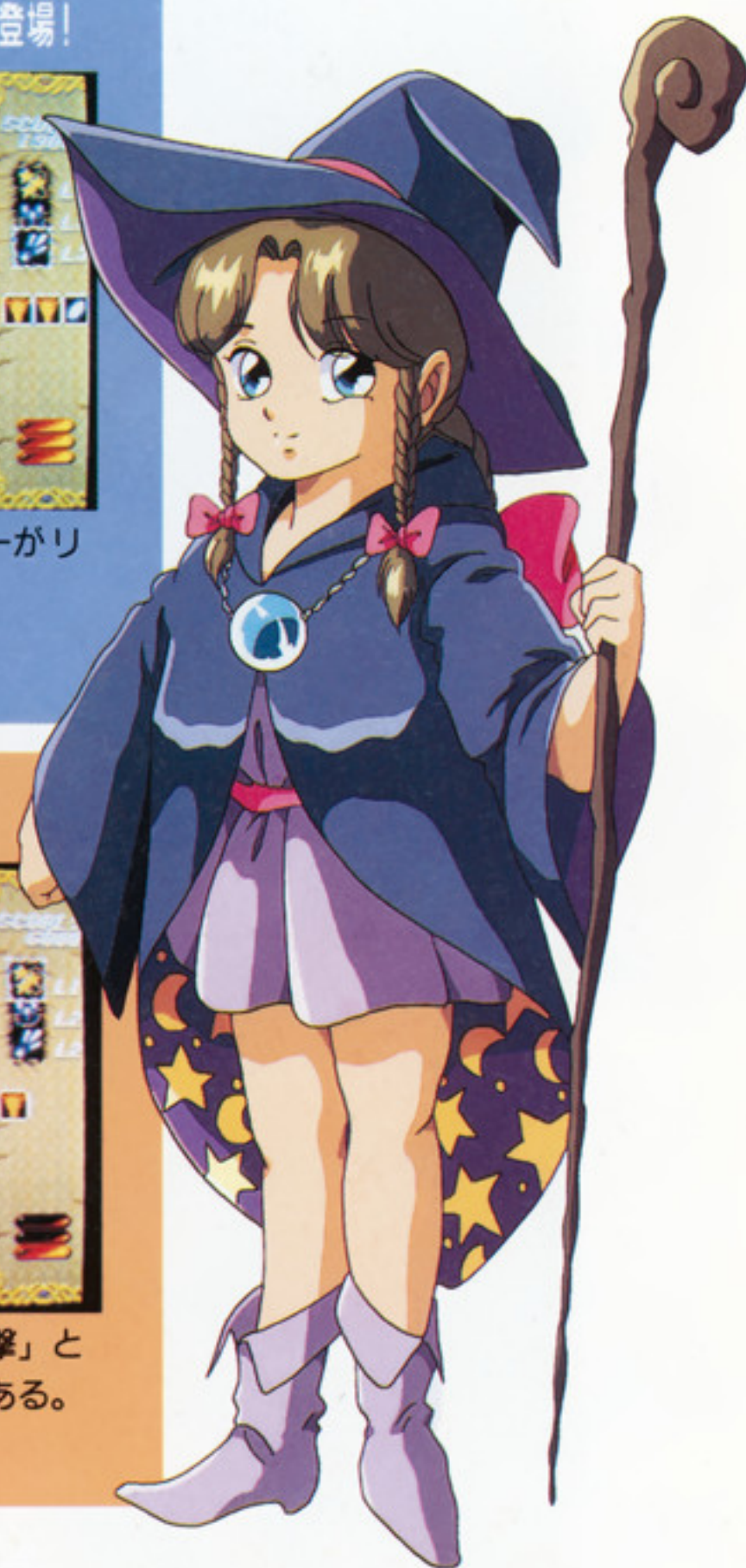
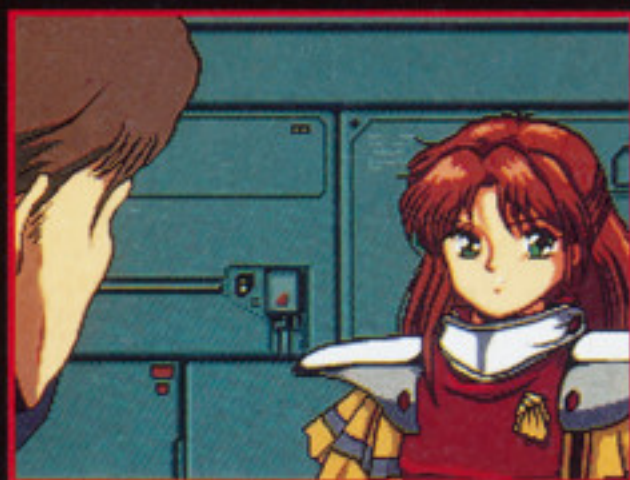
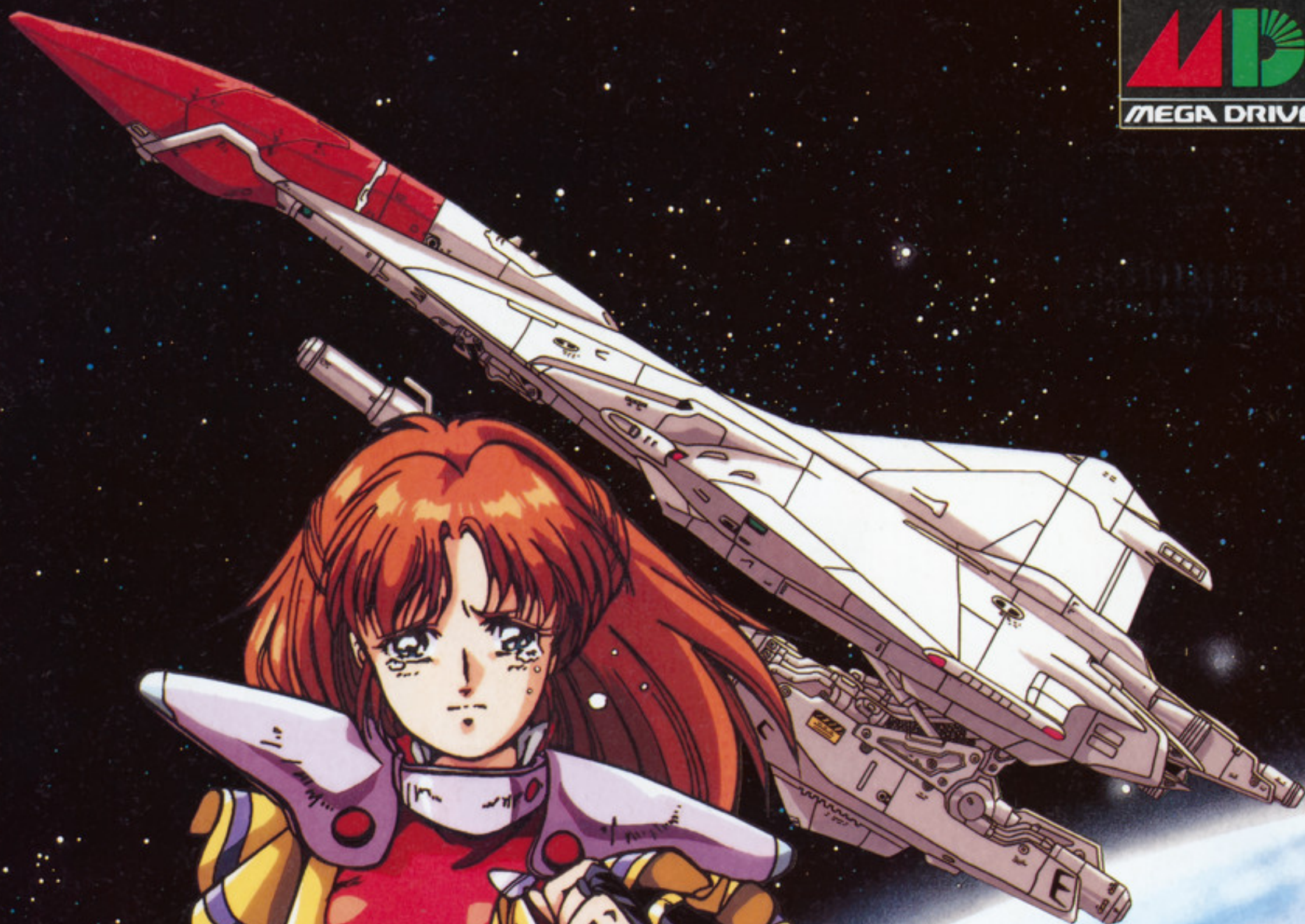
すさまじい音響効果。Awesome Sound Effects

MEGA DRIVE

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

残された道は闘うこと、それが小さな魔女の運命だった…。

プロローグ:主人公サリアが事件に関わるエピソードが語られる。

会話シーン:ファンタジーの設定がゲームの雰囲気を盛り上げる。

MEGA DRIVE

★変化に富んだ緊迫の全11ステージ
★創造性豊かなパワーアップシステム
（ガンナーシステム）
★全16方向へ発射できるショット
★究極を追求した美しいグラフィック
★臨場感あふれる迫力のサウンド
★興奮をさらに高める感動のシナリオ
★コンティニュー機能付き

ルーシアに真実の微笑みを！

宇宙歴2025年、エイリアンによって
太陽系外へ転送された父を助けるため、
娘のルーシアはグレイランサーで飛び立つ！

ADVANCED BUSTERHAWK

GLEYLANCER

グレイランサー

メガドライブ用8メガROMカートリッジ
7月発売予定！ ¥8,300（税別）

MASAYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3498-4649・50（代表）
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部（直通）03-3486-6588（受付時間）9時～18時

C O N T E N S

BEEP! メガドライブ 1992 5月号 MAY

別冊付録 2本立て!

シャイニング・フォース 神々の遺産 DATA COLLECTION
攻略に役立つキャラ、武器、アイテムの詳細データだ!

LUNAR THE SILVER STAR
6月12日発売決定!ついに全貌を現したMEGE-CD超大作のゲームシステムと序盤のストーリーを紹介!

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は上位３本がすべてRPG という結果になったのをみると、やっぱりみんなRPG に期待しているんだろうね。ここのところ、タイトル的に大作が少ないせいかポイントがやや低調ぎみだけど、はやく話題作で盛り上げてほしいもんだよね。

1位 NEW SOFT ソーサルキングダム

1405 POINTS

メサイヤ久々の新作はタクティカルバトルが斬新なRPG だ。見た目はちょっと地味だけど、コンパクトな良作にまとまっているぞ。

メサイヤ／'92・2・7発売／8,800円／RPG／8M、B・3

2位 NEW SOFT 精霊神世紀フェイエリア

1292 POINTS

ソフト不足のなかで出てきたMEGA-CDの新作RPGが２位を確保。オーソドックスな作りだが、豪華なBGMと多彩な攻撃方法がいいぞ。

ウルフチーム／'92・2・18発売／7,400円／RPG／CD

3位 NEW SOFT 港のトレイジア

715 POINTS

よくあるゲームとはひと味違う、舞台設定やストーリーが話題になったRPG 。人々との慕情(ぼじょう)あふれる出会いを十分に楽しもう。

RIOT日本テレネット／'92・2・14発売／8,900円／RPG／8M、B・4

4位 前回3位 ファイティングマスターズ

格闘ゲーム人気も手伝って品切れ店が多いよう。デキも良好？

トレコ／'91・12・6
6,800円／ACT／４M
685POINTS

5位 NEW SOFT テクモワールドカップ'92

アーケード版の忠実な移植だけど、少しハデさがほしいかな。

シムス／'92・1・31
6.200円／SPT／２M
623POINTS

6位 前回2位 スーパーファンタジーゾーン

旧作ファンも納得の完成度にビックリ？　オマケBGM も最高。

サン電子／'92・1・14発売
6,800円／SHT／８M
428POINTS

7位 前回10位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

新規ユーザーにも売れてるみたいだけど、続編はMEGA-CDで？

セガ／'91・7・26
6,000円／ACT／４M
382POINTS

8位 NEW SOFT SDヴァリス

優子が今度は２頭身で登場だ。でも内容はやっぱりヴァリス？

レーザーソフト日本テレネット／'92・2・14
6,800円／ACT／４M
370POINTS

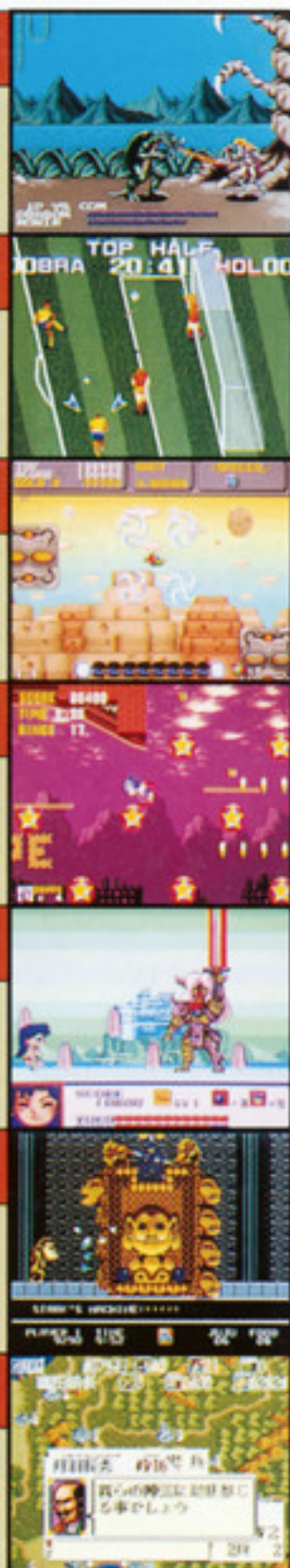
9位 NEW SOFT JuJu伝説

猿の主人公というのはスゴイけど、ツバ吐き攻撃もスゴイぞ。

セガ／'92・1・31
6,000円／ACT／４M
327POINTS

10位 前回1位 天下布武　英雄たちの咆哮

あのデモとゲームの完成度は満足もの。でも難易度は高いかな。

ゲームアーツ／'91・12・28
7,800円／SLG／CD
324POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO!GO!G.G.! GO!GO!G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEACH!!

今後のタイトルが不安がられがちなG.G.だけど、ちゃんと新タイトルも作られてるみたいだぞ。安心して待つべし？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ／'91年12月28日発売／3,800円／ACT	255
2	－	ポケット雀荘 ナムコ／'92年2月7日発売／3,500円／TAB	142
3	3	スーパーモナコGP セガ／'90年10月21日発売／3,500円／RAC	76
4	－	まじかる☆タルるートくん ツクダアイデアル／'91年7月5日発売／3,980円／SHT	54
5	－	ワギャンランド ナムコ／'91年7月26日発売／4,000円／ACT	43

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は２月１日～２月29日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

あいかわらずボス敵はDr.エッグマンだが、メガドラ版と違う攻撃で楽しいぞ。速さもグー。

1　ソニック・ザ・ヘッジホッグ

2　ポケット雀荘

ナムコお得意のクエストモードがついた麻雀だ。

4　まじかる☆タルるートくん

GG版はシューティングだけど、絵はかわいいぞ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

今月はめでたいことに、移植決定ソフトが多いのだ。でも、あいかわらずパソコン系の移植ものが多いのは悲しいところ？　ハードを生かすような、アーケードゲームがもっと移植されないかなぁ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターⅡ カプコン／VG	164
2	2	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	51
3	4	プリンセスメーカー ゼネラルプロダクツ／パソコン	47
4	13	キャプテンコマンドー カプコン／VG	41
5	9	コットン セガ／VG	32
6	−	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	28
7	5	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	27
8	3	サイレントメビウス ゼネラルプロダクツ／パソコン	23
9	−	Ysシリーズ ファルコム／パソコン他	21
10	6	シムシティ イマジニア／パソコン他	20
11	11	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	19
12	16	天地を喰らう カプコン／VG他	17
13	15	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	16
14	12	ラッドモビール セガ／VG	14
15	14	ナイトストライカー タイトー／VG	13
16	10	ゼクセクス コナミ／VG	12
17	−	ブランディッシュ ファルコム／パソコン他	11
18	−	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	10
19	−	ワルキューレの伝説 ナムコ／VG他	9
20	7	スターブレード ナムコ／VG	8

※このポイントは３月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 ロイヤルブラッド

はやくも光栄4作目が登場だ。今度はファンタジー要素も入った異色のシミュレーションだぞ。

祝 クイズ殿様の野望

カプコンのアーケードゲームがMEGA-CDにアレンジ移植。シムスの味つけに期待しよう。

祝 メリーゴーランド

データウエスト第1弾は、いきなり第4のユニットの6作目だ。タウンズ仕込の最高技術に注目。

※画面はパソコン版です。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

「ストリートファイターⅡダッシュ」の登場でまたまた、ストⅡ野郎が燃え上がりそうな予感がするね。MEGA-CDにはこっちが出ればなぁ……。

5 グランプリスター

ジャレコの新作レースゲームは４人同時の参加可能だぞ。360キロで突っ走れ！

3 ナイツ オブ ザ ラウンド

NEW FACE

カプコンの新作はRPG要素ありのアクションだ。「ゴールデンアックス」ぽい？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	F1エキゾーストノート	セガ
2	3	ストリートファイターⅡ	カプコン
3	−	ナイツ オブ ザ ラウンド	カプコン
4	1	ターミネーター2	ミッドウェイ
5	−	グランプリスター	ジャレコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム１０１・パイ・ロサ

USER DATA
待望の新作ゲーム TOP20
COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月は嬉しいことに「LUNAR」の発売日が、6月12日に決定したのだ。当初の予定より半年くらい待たされたとはいえ、これでまたMEGA-CDユーザーが増えるといいよね。それと、もうちょっと待たされそうな気配のある「3×3EYES」は、スーパーファミコンで別のゲームが出るという気になる情報も入ってるぞ。ファンの人はこっちの動きも要チェックかな?

期待はいよいよ高まる超大作RPG!!
1位（前回1位）LUNAR THE SILVER STAR
ゲームアーツ／6月12日発売予定／7,800円／RPG／CD

199 POINTS

ようやく発売日も決まったMEGA-CDナンバーワンの期待作「LUNAR」。魅力的なキャラたちとの出会いまでもうすぐだぞ。

この夏大ヒットの予感が走るスーパーレース!
2位（前回4位）Ayrton Senna's スーパーモナコGPII
セガ／7月発売予定／7,800円／RAC／8M、B・B

62 POINTS

ゲームのほうは着々とできているんだけど、今月も諸般の事情で新画面は見せられないのだ。もう少し待つべし……。

そろそろ全貌が見え出すか?
3位（前回3位）聖魔伝説「3×3EYES」
セガ／10月発売予定／価格未定／RPG／CD

41 POINTS

他機種でのゲーム化も決まったなか、ファンの人も進行具合いが気がかりなはず。とりあえず今月号のP.101を見るべし?

ナムコファンを久々に歓喜させるか?
4位（前回5位）スプラッターハウスPART2
ナムコ／発売日未定／価格未定／8M

37 POINTS

発売日が未定なのは気がかりだけど、ナムコファン以外の人でも期待せずにいられないもんね。硬派のデキを期待しよう。

シューティングの王者コンパイルの最新作だ!
5位（前回7位）電忍アレスタ
コンパイル／7月発売予定／価格未定／SHT／CD

31 POINTS

あのコンパイルの最新作がMEGA-CDでフルパワーに爆発するぞ。派手な演出と爽快な画面効果に酔いしれる日は近い。

8位 ライズ オブ ザ ドラゴン

IBM-PCの話題作の移植だ。舞台がサイバーだぞ。

9位 ゆみみみっくす

フルナレーション&アニメのニューアドベンチャーだ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	—	アフターバーナーIII	CSK総研／8月予定	21
7	—	修羅の門	セガ／8月予定	20
8	20	ライズ オブ ザ ドラゴン	セガ／6月予定	18
9	—	ゆみみみっくす	ゲームアーツ／発売日未定	17
10	—	プロ野球'92(仮)	セガ／8月予定	16
11	18	F-1コンストラクターズ(仮)	セガ／発売日未定	15
12	10	ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士〜	セガ／7月予定	13

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
13	—	デトネイター・オーガン	ホット・ビィ／5月下旬	12
14	—	アルスラーン戦記	ヒューマン／今夏予定	11
15	13	ザ・スーパー忍2	セガ／発売日未定	10
16	—	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	9
17	19	チェルノブ	データイースト／発売日未定	7
18	—	シムアース	セガ／12月予定	6
19	—	中嶋悟F-1 HERO MD	バリエ／5月15日	5
20	—	魔天の創滅	講談社総研／9月予定	4

※このポイントは3月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	データ
デスブリンガー秘められた紋章	4月17日	7,400円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
アリシア ドラグーン	4月24日	7,800円	ゲームアーツ/SHT/8M
まじかる☆タルるートくん	4月24日	3,880円	セガ/ACT/4M
バッドオーメン	4月24日	6,800円	ホット・ビィ/ETC/4M
魔法の少女シルキーリップ	4月24日	7,400円	RIOT日本テレネット/RPG/CD
大航海時代	4月29日	11,800円	光栄/RPG+SLG/8M/B・B
スライムワールド	4月30日	6,800円	マイクロワールド/ACT/4M
アイル・ロード	4月下旬	7,800円	ウルフチーム/RPG/CD
中嶋悟F1 HERO MD	5月15日	7,800円	バリエ/RAC/8M
シーザーの野望II	5月28日	8,800円	マイクロネット/SLG/8M+B・B
カメレオンキッド	5月29日	6,800円	セガ/ACT/8M
グランドスラム	5月29日	6,800円	日本テレネット/SPT/4M
デトネイター・オーガン	5月下旬	7,800円	ホット・ビィ/ADV/CD
クイズスクランブルスペシャル	5月予定	6,800円	セガ/TAB/CD
LUNAR THE SILVER STAR	6月12日	7,800円	ゲームアーツ/RPG/CD
スピードボール2	6月19日	6,800円	CSK総研/SPT/4M
デビッドロビンソンバスケットボール	6月26日	4,800円	セガ/SPT/4M
闘技王 キング・コロッサス	6月26日	5,800円	セガ/RPG/4M
ツインクルテール	6月26日	7,800円	WAS/SHT/8M
TOP PRO GOLF	6月中旬	8,800円	ソフトビジョン/SPT/8M
ロイヤルブラッド	6月下旬	9,800円	光栄/SLG/8M+B・B
ワンダードッグ	6月下旬	未定	ビクター音産/ACT/CD
ペーパーボーイ	6月予定	6,800円	テンゲン/ACT/4M
ライズ オブ ザ ドラゴン	6月予定	6,800円	セガ/ADV/CD
ランパート	6～8月	6,800円	テンゲン/SLG/4M
炎の闘球児ドッジ弾平	7月10日	未定	セガ/SPT
キングサーモン	7月17日	6,800円	ホット・ビィ/SLG/4M
ひょっこりひょうたん島	7月17日	4,800円	セガ/TAB/4M
天空烈伝武蔵	7月下旬	未定	KANEKO/ACT/4M
熱血高校ドッヂボール部サッカー編	7月下旬	未定	パルソフト/SPT/4M
電忍アレスタ	7月下旬	未定	コンパイル/SHT/CD
プリンス・オブ・ペルシャ	7月下旬	未定	ビクター音産/ACT/CD
Ayrton Senna' sスーパーモナコGPII	7月予定	7,800円	セガ/RAC/8M+B・B
グレイランサー	7月予定	8,300円	メサイヤ/SHT/8M
ダイナブラザーズ	7月予定	未定	CSK総研/SLG/8M
笑ゥせぇるすまん	7月予定	未定	セガ/ADV/CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	7月予定	未定	セガ/RPG/CD
BURAI八玉の勇士	7月予定	未定	セガ/RPG/CD
GODS	7月予定	未定	ピーシーエム・コンプリート/PUZ/8M+B・B
アフターバーナーIII	7～8月	未定	CSK総研/SHT/CD
サイバーロード(仮)	8月予定	未定	シムス/RAC/8M+B・B
カプコンのクイズ殿様の野望	8月予定	未定	シムス/QIZ/CD
修羅の門	8月予定	未定	セガ/SLG/8M
ココロン(仮)	8月予定	未定	シュールド・ウェーブ/ACT/CD
ヴィクセン357	8～9月	未定	メサイヤ/SLG/8M+B・B
アルスラーン戦記	今夏予定	未定	ヒューマン/RPG/CD
メリーゴーランド	今夏予定	未定	データウエスト/ADV/CD
魔天の創滅	9月予定	8,700円	講談社総研/RPG/8M+B・B
プロ野球´92(仮)	9月予定	未定	セガ/SPT/ CD
聖魔伝説「3×3EYES」	10月予定	未定	セガ/RPG/CD
ウイングコマンダー	10月予定	未定	セガ/SLG/CD
バトルスマッシュ	10月予定	未定	KANEKO/SPT/4M
スティールタロンズ	10～12月	未定	テンゲン/SHT
ロードライアット	10～12月	未定	テンゲン/RAC
パワーアスリート	11月下旬	未定	KANEKO/ACT/8M
テラフォーミング	今秋予定	未定	パック・イン・ビデオ/SHT/CD
騎士伝説	12月予定	未定	講談社総研/RPG/8M+B・B
Vay～流星の鎧	12月予定	未定	シムス/RPG/CD
シムアース	12月予定	未定	セガ/SLG/CD
スウィッチ	12月予定	未定	セガ/CD
ノスタルジアII	12月予定	未定	シュールド・ウェーブ/ADV/CD
THUNDER FORCEIV(仮)	未定	未定	テクノソフト/SHT/8M
チェルノブ	未定	未定	データイースト/ACT/8M
サイドポケット	未定	未定	データイースト/SPT/8M
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ/ADV/CD
封神演義	未定	未定	ビクター音産/RPG/CD
スプラッターハウスPART2	未定	未定	ナムコ/ACT/8M
忍者外伝	未定	未定	セガ/ACT/4M
Cal.50(キャリバーフィフティ)	未定	8,300円	ビスコ/SHT/8M
ザ・スーパー忍2	未定	未定	セガ/ACT
レミングス	未定	未定	サン電子/PUZ/8M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン/SHT/8M
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社/RAC/CD
F-1コンストラクターズ(仮)	未定	未定	セガ/SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー/ACT
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ/RPG/CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ/SLG/CD
ワールドラリー(仮)	未定	未定	ビスコ/RAC/CD
サンダーストーム	未定	未定	ウルフチーム/SHT/CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
超(HYPER)プロ野球92	4月24日	3,500円	セガ/SPT/1M
ぎゅわんぶらあ自己中心派	5月29日	3,800円	セガ/TAB/2M
ひょっこりひょうたん島	5月15日	3,500円	セガ/ACT/1M
ジョー・モンタナフットボール	5月15日	未定	セガ/SPT/2M
エアリアルアサルト	5月29日	3,500円	セガ/SHT/1M
ファンタシースター外伝	7月10日	未定	セガ/RPG/2M+B・B
シャダム戦記(仮)	7月17日	未定	セガ/RPG/2M+B・B
Ayrton Senna' sスーパーモナコGPII	7月予定	未定	セガ/RAC/2M
ベアナックル	8月予定	未定	セガ/ACT
フロッガー	未定	未定	セガ/ACT/1M
テニス(仮)	未定	未定	セガ/SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ/ACT
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ/ACT
アレックスキッド(仮)	未定	未定	セガ/ACT
パズルX(仮)	未定	未定	セガ/PUZ
ミステリー(仮)	未定	未定	セガ/ADV

BE・メガ編集部チェック!!

先日「シャイニング・フォース」が発売され、「LUNAR」の発売日も決まったいま、みんなの関心はもはや次の注目作に移っちゃってるかもね。そんななかMEGA－CDのラインナップを盛り上げてくれそうな情報も入っているぞ。まずは、ワンダーメガの発売で波に乗るビクター音産が、移植ものを中心にMEGA－CDにビッグタイトルを多数用意しているとのことだ。ビクター自体版権ものに強いだけに、かなり期待できるんじゃないかな。また、これ以外にもセガ・ファルコムを筆頭に、来月以降各社が活発な動きを見せてきそうだぞ。そのうち大物メーカーも動くかな?

ACT:アクション/SHT:シューティング/RPG:ロールプレイング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
ARPG:アクションロールプレイング/PIN:ピンボール/ETC:その他/B・B:バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

4月24日は「まじかる☆タルるートくん」を3,880円で新発売致します。子供からマニアまで幅広く対応できる内容で、低価格の魅力も含めてお買得なソフトに仕上がっています。また、同日ゲームギアでは「超プロ野球'92」が発売されます。これを片手に公式戦開幕とともに、ゲームでも大いに盛り上がってほしいと思います。

ゲームアーツ

みなさん、大変長らくお待たせしました！「アリシア　ドラグーン」がいよいよ4月24日に発売されます。品切れが予想されますので、お買い求めはお早めに！　君はゴールデンウィーク中にクリアできるかな？　それから、「LUNAR」がついに完成間近となりました。社員一同不眠不休でがんばってますので、応援してくださいね。

ホット・ビィ

4月一っ！　新入生、新米、新人、新規、新茶？　新世界！ってなわけで新鮮な新ゲームを発売しちゃうよ。その名も「バッドオーメン」！　これブロックくずしなんだけど、なんとブロックを破壊しつつ画面を進めていくというシューティングの要素をあわせもったNEW GAMEなんだ。この期待の新作は、4月24日に発売する予定だよっ！　（マエダキ）

光栄

4月です！　進級・進学・就職など、今までとは違った新しい生活を迎える方も多いことでしょう。期待に満ちた今の気持ちを、一年間忘れずにいたいですね。さて、いつの世でも新天地は魅力的なものです。マゼランやコロンブスは、危険を顧(かえり)みずに前人未踏の大地を求めました。そんな冒険ロマンが詰まった「大航海時代」、ぜひプレイしてください。

マイクロネット

シーザーファン、シミュレーションファンのみなさん、お待たせしまして、ほんと〜にゴメンなさい。

ただいまシーザー君は、皆さんのメガドラを目指して全力で走っている真っ最中です。もうすぐできたての「シーザーの野望II」で遊べますので、楽しみにしていてくださいね。

（PAGE—BOY）

ウルフチーム

春です！　新しい出会いの季節がやってきました。いままで苦労してきた君、涙を飲んできた君、そんな君たちもステキな花を咲かせてくださいネ！　こももは新しい服でも新調して、ドッキドキするような新しい出会いに備えようかな。

〝新しい〟といえばウルフチームの新作「アイル・ロード」。お待たせしていましたが発売はもうすぐですよ　☆こもも

RIOT日本テレネット

また今回もごめんなさいをしなければなりません。MEGA-CD用ソフト「魔法の少女シルキーリップ」の発売日が4月24日に延びてしまいました。本当にごめんなさい。そのかわり、より良いものをお届けします。期待しているみんな、面白いから買ってネ！「コズミック・ファンタジーStories」と「デスブリンガー」もヨロシク！　（たかを）

ビクター音産

あのCD-ROM内蔵一体型プレーヤー“WONDERMEGA”のイメージ・キャラクターがアクションゲームとなって堂々の登場です。その名も「ワンダードッグ」。普段の“ジョーイ”は普通の犬。でも異性人が地球を侵略するとき、ワンダードッグに変身し、僕たちの地球のため大活躍するのです。得意技トゥインクル・アタックで、悪い奴らをやっつけようぜ！

シムス

今月号から「シムス通信」もスタートし、シムスの出すゲーム、会社の様子などを紹介していくことになりました。また3月26日に'92年度発表するソフトの製作発表会をしましたが当日は「カプコンのクイズ殿様の野望」「サイバーロード」そして「Vay」の3本が発表されました。よりくわしい内容はこの次の号で紹介すると思います、期待してください。

ソフトビジョン

このたび「TOP PRO GOLF」をもってメガドラに新規参入しましたソフトビジョンです。このゲームは南の島のGOLF場をモチーフにしており、爽快感たっぷりのコースレイアウトが、プレイヤーをトッププロの世界へと誘ってくれるはずです。今後もこれを皮切りに「あっ！」と驚かせるようなゲームを作っていきたいと思います。ヨロシク。

テンゲン

「ペーパーボーイ」も完成し、発売準備で大忙しなのに、テンゲンは引越しなのだ。もちろんこれは業務拡大、つまりメガドラソフトをバンバン作ってガンガン売るための移転だぞ。え？　G.G.にもほしい？　それは困った……。なんちゃって。テンゲン(アタリ)ファンの期待に応えるのが我々の役目。皆で声を大にすれば願いが4倍(なんと！)かなうかも！

メサイヤ

「お父さん死なないで！」ルーシア19歳が涙を流して撃ちまくる本格的シューティング「グレイランサー」に続き、あの「ラングリッサー」のようなRPG的シミュレーションゲームが出る。その名も「ヴィクセン357」。タクヤがニーナが、チェイがレイコが、機動装甲兵を駆使し闘うSF超大作。美女キャラ満開。夏は海と「ヴィクセン357」。　（タオルマン）

マイクロキャビン

やー、このあいだのメーカー伝言板の「Xak」云々(うんぬん)で、手紙や問い合わせがいっぱいきちゃいました。皆さん期待していただきているのですね。しかしながら、いまのところ「Xak」の予定はないんです。申し訳ない。でも必ずメガドラで当社オリジナルを作ることをお約束して、しばしの沈黙に入らせていただきます…。皆さん待っててくださいネ。

ナムコ

今年の2月から約4年間、東京・世田谷に「ナムコ・ワンダーエッグ」という名のテーマパークが開園しています。呼びものはなんといっても28人同時プレイ可の、360°シューティング「ギャラクシアン³」。宇宙船に乗り、窓の外に見える敵宇宙船を撃破する、初めてのスペースウォーズ体験です。お願いだから痛くしないでね。

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ！　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BE・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

今月から就職で引退した岡田真弓ちゃんに変わって、新メンバーが加わったのだ。真弓ちゃん同様温かく見守ってほしいな。

また、この場を借りて報告しちゃうけど、来月号からBEメガの表紙が一新するぞ！ いつも買ってるキミ、買い間違えるなよ。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
ETC…その他
B・I…(例)バックアップ1個

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠　4月24日発売　アリシア ドラグーン

ゲームアーツ/7,800円/ACT/8M

全方位全自動照準稲妻と多彩なオプションモンスターたちを駆使して戦う稲妻少女アリシアが登場／ 教祖ドルガーの野望を打ち砕け。

平均オッズ 6.5

2枠　4月24日発売　まじかる☆タルるートくん

セガ/3,880円/ACT/4M

週刊少年ジャンプで好評連載中のタルるートくんが超低価格で登場。ソードペンや自慢の魔法を武器に謎の敵にタルが挑む？ 全4面。

平均オッズ 8.0

審査員

青山ようこ

みなさまはじめまして。今月から名誉あるドッグレースのメンバーの一員に加えさせていただきました青山ようこです。政治を専攻していて、この春で大学3年生です。音楽と買物が大好き。そしてゲームは「なんでもこい／」です。よろしくね。

アリシア ドラグーン：6
うわー／ 登場早々ムズイですよ、これは。全方位全自動標準で稲妻がバリバリ敵を倒してくれるっていうから、楽チンって思ってたのに……。エネルギーがなくなると自分でちゃんと操作して敵に当てなくちゃなんない。ウマイ人には関係ないだろうけど。う～ん。

まじかる☆タルるートくん：9
めちゃプリティです／ これは絶対誰でも、気軽に何回も楽しめます。タルるートといえば魔法だけど、それをうまく武器にしているしね。ゲームの腕はイマイチの私は「ソニック」より断然「タル」派／ もうこれで値段が3,880円とはビックリ仰天ですわー／

OLI-X光治

808STATEのライブに行った。レーザー光線による演出がすごくて、もう最高にカッコよかったぞ。なにしろレーザー光線で文字まで書いてしまうんだから、こりゃあまるでベクタースキャンアニメーション。ぜひまた来日してほしいなァ。

アリシア ドラグーン：6
昔懐かしの名作「テグザー」を思わせるゲーム。選択可能なオプションがついたり、パワーアップしたりで、今風になっているんだけど、爽快感がついてこない感じ。もう少し気持ちよく敵を倒せて、気持ちよく先に進められると、かなり印象も違ってくるのに…。

まじかる☆タルるートくん：8
なにしろ値段がスゴイ。ゲーム内容だってちゃんとしてる。ハデな仕掛けこそないものの、オーソドックスにまとまっている感じ。声まで入っちゃってるので、ファンなら大喜びのはず。ただ、ソニックやミッキーぽくてオリジナリティに乏しい気がしないでもないが。

超人バロムーI(アイ)

バロローム／と変身したかったところだが、今月は先月の無理な変身がたたってゲームエネルギーが切れているのだ。というわけで今月は猛(たけし)と健太(けんた)バージョンで場つなぎさせてもらうぞ。新メンバーにオレの雄姿を早く見せたいぜ。

アリシア ドラグーン：6
難しいの一言につきる。待ってた人はかなりいるだろうが、完璧な学習ゲームだけに誰もがスイスイとはいかない。ゲームバランスも敵がどんどん出てくる強気なタイプ。ていねいなゲーム作りをするゲームアーツの作品だけに、もうひと味がほしかったぜ。（猛）

まじかる☆タルるートくん：7
ていねいに作ってあるゲームだ。こちらは誰にでも楽しめるタイプ。サンプリングでタルやミモラの声が入ってるし、原作どおりのパステルな色使いもファン心理をくすぐる。ゲームフリーク制作にしては作りがおとなしい気もするが、ツボは押さえてるぜ。（猛）

ジャムおじさん

最近MEGA-CDの発売ソフトが少ないので、僕のうちの本体稼働率がよくない。でもつい最近編集部に届いた「LUNAR」の初サンプルを試させていただいて、期待を高められたのはよかったけどね。はやくMEGA-CDにも春がこないかなぁ。

アリシア ドラグーン：8
発表されてから1年以上経ってる「アリシア」がついに登場だね。時間をかけただけあって完成度はまずまず。基本的にパワーアップ重視型なのでじっくり進む必要があるけど、全体的な雰囲気作りや文字の読みやすさなどはいい。少々難しいがやりこむ価値はあるよ。

まじかる☆タルるートくん：8
あのゲームフリーク製だけあって、ユーザーの立場から丹念に練りこんだ跡がよくわかる。タルるートのかわいい動きや仕草には、年齢を問わず誰もが頬(ほお)をほころばすはず。さりげなく小技を使っているところもニクイね。少々単調かもしれないけど家族向けに最適／

3枠

4月24日発売

バッドオーメン

ホット・ビィ/6,800円/ETC/4M

パドルのフォーメーションを自在に操りながら、7つの多彩なステージと仕掛けを駆け抜ける新型ブロック崩し。2人協力プレイあり。

平均オッズ 5.75

昔、「アルカノイド」に狂った時期があったっけ。燃えるんだよね。ブロック崩しって。なんでいままでメガドラで出なかったのか不思議。アクション性に力を入れて、ゲームの単純性を補っている点には安心しました。時間制限がちとキツくて、難しいけどね。 7

内容的にはゲームギアからの移植という珍しいゲーム。ひとことでいうとスクロールするブロック崩し。横にもスクロールし、ラケットも自由に動かせるアイデアはいい。が、操作のほうが、どうもしっくりこないなあ。昔のブロック崩しの感覚が通用しないのも残念。 5

ただのブロック崩しに仕上がっていないところは評価できるが、納得いかない敵の攻撃や、展開の地味さがまずいかな？　芸の細かい動きをする敵は、なかなかいいんだけどね。玉のスピードも遅いけど、操作性を考えるとこのくらいでちょうどいいのかな？（健） 6

スピード感とか緊迫感があまりないので、ブロック崩しというには抵抗があるが、デキ自体は悪くないと思う。だけどパドルを上に入れてるとズンズン先に進めたりしてゲーム性に乏しいと思う。仕掛けも凝ろうとしているが、イマイチ生かされてない。もうひと工夫。 5

4枠

4月29日発売

大航海時代

光栄/11,800円/SLG/8M、B・1

RPGとシミュレーションが1つになった光栄リコエイションゲームの移植。16世紀の大航海時代を舞台に公爵を目指す提督が活躍。

平均オッズ 6.0

光栄さんのSLGはパソコンでいろいろ遊んだけど、これはその中でも異色。いつもの戦さがメインじゃないからね。でも世界各国で買物しながらお金を貯めるって遊び方もありなんで、買物好きな私は面白かった。ただ本来のゲーム部分があまり楽しめないのは残念。 7

RPG要素の入ったSLGという光栄独特のリコエイションゲーム。すでにファミコンでも出ているが、見た目にあんまり違いが見えないのは残念。また、どの街に行っても似たような画面しか見れないので冒険ぽさにも欠ける。もう少し盛り上げの演出がほしかったところ。 6

ゲームシステムにちょっと問題あり。貿易やら外交やらが絡んでるのは面白いが、どうせならお得意の純粋なSLGにしたほうがよかったと思う。どうも不親切な部分があったりするのでのめり込みに欠けてしまう。面倒なマップ移動がいちばんのネックだな。（猛） 4

もとのパソコン版自体、あまり評判がよくなかったようだけど、メガドラ版はかなり遊びやすくなってるね。でも、こっちは逆に画面が安っぽくなってしまってる気もする。商人との交渉とかあったりして光栄SLGの中でも異色だけど、値段分は楽しめるかな？ 7

5枠

4月下旬予定

アイル・ロード

ウルフチーム/7,800円/RPG/CD

ウルフチームのMEGA-CD第4弾は本格3DタイプのRPG。聖刀シャルマーの護り手となった主人公ロールが世界の危機に立ち上がる。

平均オッズ 5.25

ハデなビジュアルシーンだけ見るとアニメノリノリの軽いゲームって感じなんだけど、実際は3Dの街中ではマッピングしなきゃつらいわ、戦闘時のコマンドのあまりの多さに考えこんじゃうわで、手応えアリアリ。時間があって、この手のゲームが好きな人向けね。 7

フランス製ゲーム「ドラッケン」を思わせるような感じのRPG。普段の行動から戦闘まですべてを3D表示にし、ワンコマンドごとにキャラも実際に動くのだが、なにも近くの物を調べるのにまでゾロゾロその場まで行かなくてもいい気がする。美樹本キャラも普通？ 5

新しいゲームシステムを創ろうとする意気込みは認めるが、どうもうまく消化できていない。いくらリアルさを出そうとしたって一回の戦闘シーンに費やす時間があんなにかかっては問題だと思う。ビジュアルはまあまあだが、少々波うつのが気になった。（健） 4

ダンジョンルームでアドベンチャー的要素を使うとかしているのは面白いけど、何をするのにも手間がかかりすぎるのは問題があると思う。また3D表示の人と対象物の比率も、不思議で気になった。シナリオやビジュアルはいいだけに、もったいない仕上がりだ。 5

6枠

4月17日発売

デスブリンガー —秘められた紋章—

RIOT日本テレネット/7,400円/RPG/CD

X68000やPCエンジンCD-ROM²で出ていた「デスブリンガー」がMEGA-CDでも登場。神の戦いから三千年、邪悪な謎の集団が動き出す。

平均オッズ 5.25

パソコン版はマッピングがすごく面倒で途中でリタイアしてしまった苦い記憶があります……。というわけでオートマッピング機能がついたことは大評価。グラフィックもキレイになっていたしね。ただ職業という概念がないので、キャラの育て方は難しいなあ。 6

もういろんな機種でリリースされている「デスブリンガー」。さすがに一番新しいだけあってシリーズ中でも遊びやすい部類に入ると思うが、やっぱり古さは隠せない。何から何まで3D表示に徹するのもいいけど、扉の位置がわかりにくかったりするのはイカン。 5

PC版と違って、キャラデザにパソコン版同様越知一智を起用してるのはいいんだけど、その動画枚数が少ない気がして残念だね。ゲーム本編も進行が地味だから、最後まで遊ぶのは根気を要するかも。良くはなってるけどやっぱり「デスブリンガー」って感じ。（健） 4

PC版の不評だった部分を改善しようという意欲が見られるが、ゲーム自体はかなりマニアック。3Dゲームファンならいいけど、一般ユーザーには自由度が高すぎてよくわからなくなるかもしれない。画面の見せ方も時代遅れという気がする。昔からのファンなら。 6

7枠

4月24日発売

魔法の少女シルキーリップ

RIOT日本テレネット/7,400円/RPG/CD

魔法の国からやってきたシルキーリップの活躍が魔女っ子アニメのノリで展開されるアドベンチャー風のRPG。全11話、リップ劇場つき。

平均オッズ 7.0

これは私の理解の範囲をドドーンと越えてしまっています。ゲーム中、リップにいきなり主題歌を歌われ、ア然としながら、「迷宮のエルフィーネ」を思い出してしまいました。この手のヤツの信奉者の人には、これ以上のゲームはないかもしれない……と思う。 **8**

いわゆる魔法少女アニメをそのままゲームにしちゃったもの。結構本格的にソレっぽい。ここまで徹底されると、なにか鬼気迫るものが感じられるほど(笑)。各イベントで感情を表すことによって、人格が形成されるのは面白いアイデア。全体的にはよくまとまってる。 **7**

シュミに走りすぎの問題作(笑)。ヒロインが小学生っていうのはチト異常？　確かに魔法アニメはその傾向があるが、ゲームになると嫌悪感しか感じない人も多いはず。街のマップも結構広いので序盤でくじける人もいるだろう。好きになれるかどうかの作品だ。(猛) **5**

これは他機種でも見たことがないような斬新な企画のゲームだね。毛嫌いする人も多いけど、じつは一番CDの特性を生かしてるゲームのような気がする。アクセスも気にならないし、シナリオもかなりよくできているしね。第2の「プリンセスメーカー」になるかも。 **8**

8枠

4月24日発売

超(HYPER)プロ野球'92

セガ/3,500円/SPT/1M

全球団、全選手の実名を使った本格派プロ野球ゲームがG.G.で初登場。前作「ザ・プロ野球'91」とは逆のバックネット視点が特徴。

平均オッズ 4.75

とりあえずファンであるヤクルトと日本ハムでプレイしてみました。いやあ、池山の三振が気持ちいいこと、本当にブンブンって感じ。動きが派手でカッコイイよ！　でもバットに球を当てるタイミングがムズカシイ。それと日ハムに西崎がいないのは解せないなあ。 **7**

他の野球ゲームで培(つちか)ったバッティングなどのタイミングは、全然役に立たない。思いきり早くバットを振らないと打てなかったり、走者と野手の走る速さが同じだったりと、調整のあやふやさが気になった。フライの放物線も不自然で追いにくいが、音声だけはいい？ **4**

バットの振りが若干遅れ気味に感じるあたりからして、野球ゲーマーには納得いかないデキだと思う。コンピュータの行動もかなり単純なので、1塁に出ればわざと挟まれてホームまで盗塁できたりする。2人対戦ならいいけど、実名以外にウリがほしかったね。(健) **4**

G.G.にはこれの前作と「ギアスタ」の2本があるけど、こっちは唯一実名球団を使っているゲームになるね。でもデキのほうは前作のほうがよかった気がして残念。もはや野球ゲームは数多く出てるのにも関わらず、それらのノウハウが全然生かされてない。絵も弱い。 **4**

BEメガ編集部

今月はいつもよりやや本数が少ないけど、MEGA-CDのソフトが多いのでCDユーザーはひと安心かな？　オッズで見ると、カートリッジで「タルるート」、CDで意外な「シルキーリップ」が今月のオススメみたい。とくにリップのほうはみんなの反応が興味深いね。来月はどうかな？

「タルるートくん」は絶対いい！　「ソニック」も私はそれなりに楽しんだけど、やっぱり……、むずかしいよー！、速すぎるよー！　その点「タル」の余裕を持って遊べて、それでいて退屈しないスピードと内容、そして価格に今月はブラボーです。まっ、これからもカンチガイと偏見(へんけん)に満ちたコメントを書くかもしれませんが、女の子とビギナーの立場を大切にしていきたいと思ってますのでよろしくお願いします。

MEGA-CDのものが増えてきたけど、いまのところ「これは！」というものがないまま。しかし「シルキーリップ」なんかは徹底してるので、ソッチ方面が好きな人にはかなりいいかもしれない。しかし今月の目玉はやっぱり「タルるート」の値段でしょー。ゲームが高価になりつつある現状でこの値段！　ぜひ各メーカーの方々にはこれを機会に値段について考えてほしいな。1万円近いソフトなんて月に何本も買えないもんね。

今回の佳作はアクションの「アリシア」と「タル」だ。どちらも演出効果、サウンドともに至高のデキだが、「アリシア」は玄人(くろうと)向け「タル」は万人向けって感じ。とくに「タル」は原作を読んでいればなお楽しめるし、価格に関しては驚愕(きょうがく)のひとこと。さて問題の「リップ」だが、オープニングの作りやアイキャッチの入れ方などはイカシてる。キャラデザの関係でかなり違う方面にウケそうではあるな。曲の作り方がうまいのはいいがね。

MEGA-CDユーザーには断然「シルキーリップ」を勧めたい。耳ざわりがよくて暗記してしまうほどの主題歌、そのままアニメ化できるほど徹底された企画など、まさにテレネットの新たな路線が開花した作品だと思う。賛否のありそうなキャラも意外と女の子にもウケてたしね。ソフトが少ないいまだから試しにみんなやってみていいと思う。あと今月は「タルるート」も当然チェックだね。価格、内容ともに満足いくからね。

読者参加型企画

BE・メガ読者レース Vol.14

JUDGEMENT OF THE READER
BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今月号の締切は5月6日、消印有効です）。

➔オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	2	天下布武　英雄たちの咆哮	9.0033
2	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	8.9326
3	4	アドバンスド大戦略－ドイツ電撃作戦－	8.8961
4	1	スーパーファンタジーゾーン	8.8722
5	5	ラングリッサー	8.6555
6	7	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ 不思議のお城大冒険	8.3459
7	6	信長の野望・武将風雲録	8.3118
8	9	THUNDER FORCEIII	8.2926
9	8	ワンダーボーイV　モンスターワールドIII	8.2733
10	11	レッスルボール	8.2601
11	10	ベアナックル	8.2533
12	12	乱世の覇者	8.1714
13	16	武者アレスタ	8.1654
14	15	スーパーモナコGP	8.1638
15	13	ふしぎの海のナディア	8.1614
16	14	ザ・スーパー忍	8.1606
17	39	ワンダーラーズ　フロム　イース	8.1521
18	18	三國志II	8.1176
19	17	スーパー大戦略	8.0961
20	―	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	8.0666
21	31	レンタヒーロー	8.0606
22	19	ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場	8.0586
23	20	球界道中記	8.0208
24	21	スタークルーザー	8.0098
25	26	デビルクラッシュMD	7.9934
26	22	アウトラン	7.9789
27	33	忍者武雷伝説	7.9605
28	24	重装機兵レイノス	7.9244
29	27	ジョー・モンタナ　フットボール	7.9092
30	25	シャイニング＆ザ・ダクネス	7.9026
31	30	戦場の狼II	7.8823
32	38	ノスタルジア1907	7.8666
33	23	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	7.8571
34	28	バハムート戦記	7.8441
35	32	鮫！鮫！鮫！	7.7996
36	34	マスター・オブ・モンスターズ	7.7746
37	48	F1サーカスMD	7.6986
38	35	ソーサリアン	7.6866
39	36	ゴールデンアックス	7.6837
40	42	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	7.6598
41	44	ゼロウィング	7.6521

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

○対抗馬紹介

実力的には「本命」視されるのが「対抗」だ。フトコロに余裕があるなら買ってもいい？

20着　前回 ―　ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール

セガ/'92・1・24
6,800円/SPT/8M

全投票平均点	8.0666
本誌の平均点	7.75

なんといっても特筆すべきは英語による実況。これを聞くだけでも損はしないはず。また基本的なルールもマニュアルに細かく記されているので、初心者でも大丈夫（なはず）。ゲーム自体もズーム画面のおかげでウォッチモードを見てるだけでも楽しめる。選手の名前がモンタナのみで他はナンバーだけなのは残念だが、センスのいい1本だ。（東京都・荒井宏興・21歳）前作に比べてパスが通りにくくなった分リアルになってるが、一試合にかかる時間はやや長いかも。（千葉県・野島久司・17歳）
★視聴覚効果が超強化された本格派。一見の価値ありだ。

43着　前回 ―　ソーサルキングダム

メサイヤ/'92・2・7
8,800円/RPG/8M、B・3

全投票平均点	7.6363
本誌の平均点	6.75

かなりいいデキだと思う。このゲームの一番のウリはやっぱり一度ハマるとやみつきになる「タクティカルバトル」でしょう。フォーメーションを組んでの戦闘がエキサイティングだし、ボケっとしていると敵に援軍がきたりしてスリルもある。グラフィックも結構いいです。ただ最後まで時間がかからず、シナリオが物足りないのは残念。ぜひ続編ではもっと長くしてほしい。（東京都・相島弘光・17歳）テンポのよさはいいけれど、最後のボスはあっけなさすぎた。（鹿児島県・鶴留貴之・18歳）
★メサイヤらしい秀作。でもやっぱり短かすぎるかな？

▲単穴馬紹介

そこそこの力はあるけれど、ちょいとキメ手に欠ける中堅ソフトたち。これが「単穴」だ。

52着　前回 ―　ちびまる子ちゃん わくわくショッピング

ナムコ/'92・1・14
6,000円/TAB/4M

全投票平均点	7.4347
本誌の平均点	6.25

システムが似ている分、どうしても「桃鉄」と比べちゃって、ゲーム的規模の小ささが気になる。つまらなくはないんだけど、もっといろいろ盛り込んでほしかったね。（埼玉県・阿久津裕史・22歳）多人数でやるとワイワイ楽しめていい。カードやイベントも自由度が高くて個人プレイに走れたりもできる。ただしメンバー4人が固定されているので他のキャラも使いたかったところ。目的地が99まで設定できるのも無意味では？　1人だと超孤独で飽きやすいのも欠点。（京都府・嶋崎彰夫・19歳）
★年齢を問わない一家に1本の家族ゲームって感じかな。

75着　前回 ―　テクモワールドカップ'92

シムス/'92・1・31
6,200円/SPT/2M

全投票平均点	7.0
本誌の平均点	6.0

期待してたのに残念なデキ。もっとグランドを広くしたり、キーパーを自己操作にしてほしかった。ボールもキー操作どおりにいかないし、100％通るパスもやめてほしい。とにかくいろいろ難点あり。次作に期待。（埼玉県・岡田和久・14歳）1Pのとき対戦チームを選べれば満点やりたいぐらいハマる。簡単なのがとにかく良い。（兵庫県・英雅造・20歳）選手1人1人の区別がないし、グラフィックは地味。ペナルティエリアも変。もっと他のゲームを見習ってほしい。（愛知県・山田哲司・18歳）
★非常にオーソドックスだけど、素材がちょっと古すぎ？

オッズ表A 寸評

まずは良質、人気作が集まってくるA表だけど、前回1位を奪って全読者に衝撃を与えた「スーパーファンタジーゾーン」は、票が落ち着いたところであえなく4位に転落してしまった。その結果今月は「天下布武」が1位を奪取だ。これで今後の首位争いはますます混戦しそうな気配だぞ。また他では「イースIII」と「レンタヒーロー」がいきなり8点台に上がってきたのも興味深い。最近になって再評価気運がでてきたみたいだね。「ノスタルジア」のアップ「ドナルド」のダウンも要チェックかな。

●その他欄外

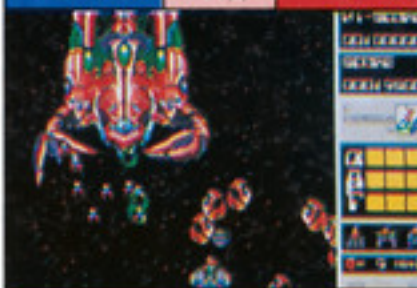
昔ものでも汗がかけるぞ？

143着　前回136着　ファイナルブロー

タイトー/'90・3・23
6,800円/SPT/4M

読者	5.2571
本誌	6.25

デカキャラ、グラフィックがリアルなど良い点もあるが、追いつめられると逃げられない、1ラウンドで終了するなど不満が残る。最後のマスクのボスはカッコ悪いが、チョコマカ動くレフリーはかわいい。（三重県・下森稔・27歳）

【場外馬券場Ⅰ】　まずは毎度恒例のオッズ予想だけど、前回初登場した「天下布武」のオッズは9.0125だった（初登場時）。9点台の予想者が少なかったなか、一番近い予想をしてくれたのは、兵庫県の中松成和くんだったぞ（9.0102）。ソフト1本だ。

▲旧作単穴馬紹介

レース開始時からいる中堅馬に、やっと登場した不人気馬２本。実力的にもう一歩？

79着　前回76着　ヘルファイアー

メサイヤ/'90・9・28
6,800円/SHT/4M

全投票平均点	6.9024
本誌の平均点	6.75

敵の出現パターンを覚えて進んでいくゲームだが、自機の弾の出る方向を変えられるので、バラエティに富んだ地形や敵中を突き進むことが可能になっている。それゆえレバーさばきと連射ができれば、非常に面白い。ボンバーがまったく使えないのは問題だが、ボスといっしょにスクロールする敵弾はなんとかしてほしい。（奈良県・暮石徹・19歳）音楽、グラフィックは悪くないし、業務用にはないアイデアもあっていい。でもエンディングは物足りなさすぎる。（千葉県・葉山康宏・18歳）
★東亜プランものだけに、デキはしっかりしているぞ。

90着　前回90着　デンジャラスシード

ナムコ/'90・12・18
5,800円/SHT/4M

全投票平均点	6.6305
本誌の平均点	6.5

買って１回目ですぐにノーマルモードクリア、そのまま続けてエキスパートモードもクリアできてしまったほど超簡単なゲーム。とにかくまったく死ぬ気がしないほどやさしい。ＢＧＭに関してはメガドラでもベスト５に入るほどキレイではある。けど全体的にいまいちインパクトがうすいなぁ。（兵庫県・橋本彰浩・17歳）かなり地味で迫力不足の気がする。これといって爽快感があるとはいえないし……。とてもナムコが作ったとは思えないデキのゲームだ。（埼玉県・鈴木基代・23歳）
★３機合体とシンプルなシステムがいい？でも地味かな。

98着　前回—　エグザイル

RIOT日本テレネット/'91・12・9
8,900円/A・RPG/8M、B・3

全投票平均点	6.4615
本誌の平均点	6.0

難度が低く３〜４時間で解けてしまうが、そのわりにストーリーはつまっているので誰でもできるゲームだと思う。ただし魔法はほとんど使わなくてもいいというのは欠点。全体的に物足りないが、エンディングは映画みたいで感動できる。（奈良県・堀川和宏・16歳）アクションがイマイチ単調で迫力がないし、ボスが小さいのもなさけない。キンディーやファキールも説明書に載っていたわりには存在価値がまるでなかった。ストーリーもあいまいでややこしいと思う。（愛知県・田口信行・15歳）
★少々ＲＰＧぽくないけど、題材が宗教的なのは異色？

131着　前回—　ビースト・ウォリアーズ

RIOT日本テレネット/'91・11・29
8,400円/ACT/8M

全投票平均点	5.7272
本誌の平均点	4.75

勝った相手を合成し、強いドラゴン・ウォリアーを造っていくという設定はシビレるものがあるのだが、実際にはとにかく一試合の対戦時間がかかってしょうがない。しかも使いものになる基本技が尻尾ではたく程度ときたら、イライラすることうけあいだ。効果音やＢＧＭも雰囲気のかけらもないし、モンスターたちも迫力不足。どうも全体的にイマイチって感じの一本だ。（大阪府・花田学・17歳）値段が高いし、技も地味なのばかりでかかりにくく、全然つまらない／（福島県・川島洋平・14歳）
★技の掛け合いはじゃれてるみたい。続編は出るか？

×新着ハズレ馬券紹介

毎度恒例のオーマイガーッは今後の下位争いを熱くするかな？

153着　前回—　ダブルドラゴンII

PALSOFT/'91・12・20
8,800円/ACT/4M

全投票平均点	4.8823
本誌の平均点	4.75

グラフィックが悪すぎ。おまけにあまりにヒドイ動きの遅さのため、トラップもなかなか避けられない。それに右を向いてるときと左を向いてるときの操作が逆になるのもツライ。エンディングにいたっては、最後のボスを倒したという実感がわかないほど虚しい。（兵庫県・沼田茂久・16歳）２人同時でやると、敵が１人出るだけで動きが遅くなる。キャラが小さい、面も少ない、動きが雑で値段も高いと五拍子揃っている。この充実ぶり？には別の意味で感動した。（岩手県・宮本武彦・14歳）
★カクカク動くキャラはダブドラファンでもツライ？

166着　前回—　マスター・オブ・ウェポン

タイトー/'91・9・27
6,800円/SHT/4M

全投票平均点	4.499
本誌の平均点	5.5

自機の当り判定が大きすぎるので、ボスなんかに接近されて弾を撃たれると絶対避けられない。しかも、ミスをしたあとの無敵時間も予想外に短かすぎるので、ヘタをするとズルズル復活できずにハマッてしまう。これは悲しいぜ。（大分県・宇田津知春・21歳）音痴なＢＧＭ、ゲーム内容、どれをとってもダメですね。これは。（埼玉県・井端新吉・20歳）なつかしのゼビウスタイプのゲームだけど、敵のデザインもひと昔前っぽくて異様。面の展開も淡々と単調だ。（神奈川県・佐藤悟司・16歳）
★半年ぶりについに登場／　この順位も納得ものかな？

場外馬券場 馬主の声

●「ヘビーノバ」は、なんて操作性が悪いんだろう。このゲームをプレイした友達は、必ず「なんでやねん／」と怒っていたぞ。（兵庫県・郡実・17歳）
●「Ｆ１サーカスＭＤ」には、なんとＰＣエンジンの「Ｆ１サーカス'91」の裏技がそのまんま使えてしまう。困ったもんだ。（岡山県・三宅晋司・15歳）
●「ソード・オブ・ソダン」の最後のボスまでいったが、あれは絶対勝てん／（長野県・古畑裕二・14歳）
●「史上最大の倉庫番」は、中古屋にも買ってもらえなかったよ……。（埼玉県・加藤文祥・15歳）
●Ｄ表にはタイトーのゲームが多いので、タイトーはかなりやばいと思う。（茨城県・西山和義・18歳）

オッズ表B

順位	前回	ソフト名	全投票平均
42	40	コラムス	7.6507
43	—	ソーサルキングダム	7.6363
44	41	アフターバーナーII	7.6324
45	47	空牙	7.625
46	43	ダライアスII	7.6161
47	45	大魔界村	7.6043
48	46	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.6034
49	29	ゴールデンアックスII	7.5944
50	50	宇宙戦艦ゴモラ	7.5135
51	49	グラナダ	7.4673
52	—	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	7.4347
53	51	ゲイングランド	7.3921
54	37	太平記	7.3888
55	53	ミッドナイトレジスタンス	7.3691
56	58	エレメンタルマスター	7.3258
57	66	ファステスト・ワン	7.3251
58	57	ストライダー飛竜	7.3195
59	54	魔王連獅子	7.3051
60	52	ローリングサンダー２	7.3023
61	56	三国志列伝〜乱世の英雄たち	7.2944
62	61	アークス・オデッセイ	7.2937
63	55	ジノーグ	7.2783
64	62	エイリアンストーム	7.2759
65	59	エル・ヴィエント	7.2586
66	60	ファイティングマスターズ	7.2215
67	63	Hard Drivin'	7.1922
68	64	雷電伝説	7.1288
69	70	紫禁城	7.1
70	68	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0439
71	69	エアロブラスターズ	7.0386
72	67	スーパーバレーボール	7.0385
73	71	ブロックアウト	7.0232
74	65	ソル・フィース	7.0054
75	—	テクモワールドカップ'92	7.0
76	75	ヴォルフィード	6.9567
77	74	THUNDER FORCEII MD	6.9459
78	73	魔物ハンター妖子　第７の警鐘	6.9166
79	76	ヘルファイアー	6.9024
80	72	雀偵物語	6.8761
81	78	ワールドカップサッカー	6.8761
82	77	プロ野球スーパーリーグ'91	6.8385
83	79	マーベルランド	6.8118
84	80	レインボーアイランド　エキストラ	6.7618
85	81	ガイアレス	6.7469
86	89	中嶋悟Ｆ１　GRAND PRIX	6.7049

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

オッズ評B寸評

余裕があればチェックしたいＢ表のソフトだけれど、前回１のオッズを越えて注目された「ゴールデンアックスII」は、今月またまたオッズを大幅に落として前作に負けてしまった。これでようやく落ち着くことができるかな？　また、他では「太平記」のランクダウンが目につくところ。「ちびまる子ちゃん」「テクモサッカー」の中堅作もこっちに登場だ。

【場外馬券場２】　お次の発表は前回初登場した「スーパーファンタジーゾーン」の着順予想の結果だ。こいつが前回登場したときの順位は、みんな知っているとおり１着だったけど、この予想外の結果を見事当てたのは６名しかいなかったのだ。というわけで、ソフトプレゼントは抽選で長野県・岡本勝哉くん、千葉県・飯田剛くん、東京都・杉浦弘くんの３名に決定した。おめでとうソフトを送るぞ。

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	全投票平均
87	83	アーネスト・エバンス	6.6878
88	82	メガパネル	6.6851
89	87	Blue Almanac	6.6781
90	90	デンジャラスシード	6.6305
91	88	斬～夜叉円舞曲	6.6294
92	85	サイバーボール	6.6285
93	86	ダイナマイトデューク	6.6228
94	91	ボナンザブラザーズ	6.5791
95	92	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.5753
96	84	ギャラクシーフォースII	6.5688
97	93	バトルゴルファー唯	6.4715
98	—	エグザイル	6.4615
99	95	TATSUJIN	6.4354
100	94	ポピュラス	6.4327
101	96	フェリオス	6.4136
102	100	TEL・TEL スタジアム	6.3402
103	98	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.3385
104	101	フォゴットンワールズ	6.3338
105	99	スーパーハングオン	6.3265
106	103	エアダイバー	6.3183
107	109	スーパーリーグ	6.3146
108	105	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	6.2875
109	107	バットマン	6.2696
110	108	ヴァリスIII	6.2681
111	106	スペースハリアーII	6.2665
112	102	ジュエルマスター	6.25
113	97	スパイダーマン	6.2105
114	104	ファイアームスタング	6.1304
115	111	ヴァーミリオン	6.1302
116	110	ディック・トレイシー	6.1195
117	114	時の継承者ファンタシースターIII	6.0831
118	115	シャドーダンサー	6.0828
119	112	ゴーストバスターズ	6.0655
120	116	ESWAT	6.0482
121	113	メガトラックス	6.0391
122	118	クラックダウン	6.0043
123	117	ヴェリテックス	5.9743
124	121	TEL・TELまあじゃん	5.8906
125	119	バーニングフォース	5.8861
126	122	アローフラッシュ	5.8157
127	120	サイオブレード	5.7921
128	124	クラックス	5.7581
129	126	モンスターレア	5.7441
130	123	ウイップラッシュ	5.7295
131	—	ビースト・ウォリアーズ	5.7272

オッズ表C寸評

「初心者にはちょっとなぁ」っていうオッズ表Cだけど、まずは「エグザイル」「ビースト・ウォリアーズ」がようやく10票集めて、順当に(?)ランクインしてきたぞ。とくに「ビースト・ウォリアーズ」はC表ギリギリの線に入ってきただけに、今後下位の常連を脅かしにかかるかもね。他では、「スパイダーマン」の大幅ダウンもチェックかな？

名馬の厩舎

Written by 渋谷洋一

これに賭ければ……Vサイン！

14R	8着	THUNDER FORCE III（サンダーフォース）
親馬	テクノソフト	
出生日	'90・6・8	
売値	6,800円	
馬場種別	シューティング	
馬体重	4M、コンティニュー	
騎乗定員	1人プレイのみ	

項目	内容
出走回数	14
過去の着順成績	② 2 2 ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ 8 ⑦ 7 ⑨ 9
本14レースの読者平均オッズ	8.2926
BEメガ編集部の平均オッズ	8.5

厩舎（きゅうしゃ）情報 THUNDER FORCE III ひとくちメモ

テクノソフト参入第3作。パソコン版のIIを移植した「IIMD」から約1年、メガドラのみのオリジナル作品としてIIIは誕生した。オーン帝星の皇帝ガ・ウスとの長き戦いに終止符を打つため、最新高機動戦闘機ステュクスが発進する。5つの個性的なステージはフリーセレクトすることができ、すべてを攻略したとき帝星オーンは亜空間より出現する…。武器フル装備の裏技（ポーズをし、上10回、下、B、下、B、下、B、のちA＋ポーズ解除）は初心者ユーザー必須かも。

サンキュー、サノバビッチ。渋谷洋一だ。思えばオーン帝国とは9年も前から戦っている。初の戦闘は、欲しくて欲しくてたまらなかったPC88SRをくそかったるい単純作業、肉体労働のバイトをやり、必至こいて買ったときだった。FM音源対応版ではない「サンダーフォース」。トップビューの広野をラジコンのプロポみたいなジョイスティックでプレイ。体力の続く限りプレイできると確信し、虚（むな）しさを感じるまでやりまくった。……やっぱり、ファミコン買えばよかったかな。なんて思ったりもしたぜ。

そしてその5年後、サイドビューステージが追加された「II」をX68000でプレイ。動きは速いわ、絵は綺麗だわ、音はいいわで時代の進化を感じつつやり込んだぜ。難易度も少し辛目で硬派な印象を受けた。ハラショーだった。だが、IIで追加されたサイドビューステージは気持ちよかったものの、トップビューのシーンはチョーかったるく感じられ、カーッ、イライラしたぜ。これを思うと、トップビューしかない「I」ってのは一体なんだったんだ。畜生（ちくしょう）〃

そしてついに「サンダーフォースIII」をメガドラでプレイ。背景が左右にグネグネとラインスクロールするギミックをはじめて見たときはグッときたね。シビれちゃったってヤツだ。高速スクロールは抜けるように心地よく、素晴らしいサウンドは闘争心をあおり、難度は射幸（しゃこう）をあおるがごとく難しく、硬派でマニアックな仕上がりだった。しかしプレイ内容は、敵の出現ポイントを覚えておいてそれを迎え撃つという、いわゆる“おぼえゲー”で、絶対に何度かプレイしなければ1機クリアーはできない。いろいろな快楽行為に多忙を極め、学習機能も不良の私にとっては苦行に近いものがあったが、不屈の精神でなんとかクリアーしたぜ。「サンダーフォース」はハードを変えつつ、システムも変貌して進化してきた。またそれと同様に私自身も進化してきた。反射神経、動体視力、思考回路の多様化と速度向上。それぞれの「サンダーフォース」は私の成長記念碑。ゆえに「IV」で復活するオーン帝国も壊滅させるぜ。

今回はハイローラー元帥（げんすい）渋谷洋一が書き手だ。今年は本誌での活躍に期待！

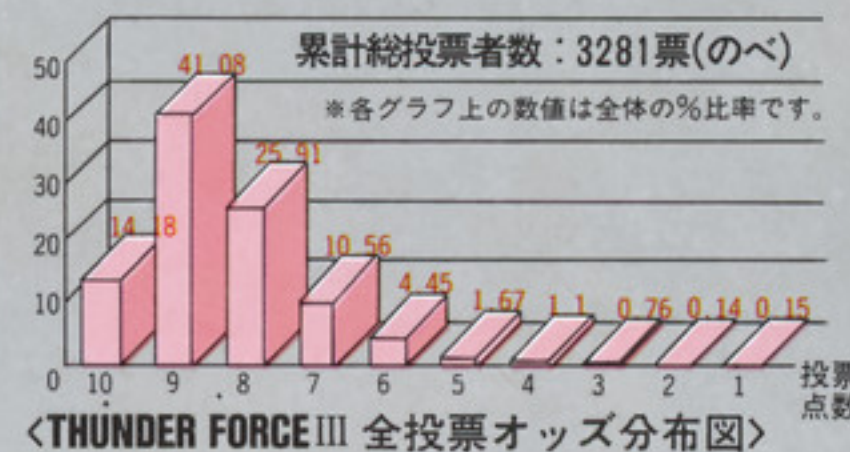
BEメガ データ馬券

読者レース開始時から常にトップを狙う位置につけていた「THUNDER FORCE III」。現在もメガドラシューティングの代名詞でありながら、今まで1位に立ったことのないあたりは「無冠の帝王」ともいわれるゆえんである。だがデキの良さは業務用機やスーパーファミコンにまで移植されたことからも実証済。9点台が40％以上占めているのも驚異的だ。

累計総投票者数：3281票(のべ)

※各グラフ上の数値は全体の％比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
％	14.18	41.08	25.91	10.56	4.45	1.67	1.1	0.76	0.14	0.15

<THUNDER FORCE III 全投票オッズ分布図>

読者にまかせろ！

THUNDER FORCE III 白黒情報

超過激なアイテムとスピード感、それに武器を発射したときのサウンドはサイコー。音楽も激しいものやら静かめなのまであって、画面によく合っている。少し難しかったけど、とってもキモチイ～。（兵庫県・山口隼平・11歳）グラフィックがイマイチだけど、多彩なスクロール、スピード感、音楽、考えられた内容など、今までやったシューティングで最高のデキだった。ファンならずとも一度はやってほしい。（福岡県・柴田悟史・15歳）毎回同じ攻撃法で記憶してしまった。つまらない。（大阪府・伊藤彰）

読者の評判は絶賛派が多いけれど、完全な学習型ゆえに批判意見派も結構いるようだ。現在製作中のIVでここらへんがどうなるかは興味深いところだね。

名馬に送る今月の格言

IVはスーパー○ァミコンに移植するなよ？ 追伸、Vが出てもオーン帝国は殺す（渋谷）

【誌上欄外レース場】 長らく募集していた「アウトラン」と「ソニック」の誌上欄外レースも、もはやタイム的に限界に到達したと思われるので、このたびいったん終了させていただくことになった。今後も機会があれば再開したいとは思うけど、とりあえずは「スーパーモナコＧＰII」が出てから考えようかな？ また場合によっては渋谷洋一主宰でやるかもしれないぞ。しばし待っててくれよ。

恒例

BE・メガ読者レース新聞　特別編集企画

メガドラシューティングゲームメーカー血統ランク表

血統順位	メーカー名	出産馬数	出産馬平均点
1	サン電子	1	8.8722
2	東亜プラン	3	7.8723
3	電波新聞社	1	7.6324
4	テクノソフト	3	7.5214
5	ＵＰＬ	1	7.5135
6	メサイヤ	3	7.3968
7	ウルフチーム	2	7.2363
8	日本テレネット	2	7.1859
9	ＫＡＮＥＫＯ	1	7.0386
10	ＣＳＫ総研	1	6.5688
11	ナムコ	3	6.31
12	アスミック	2	6.1463
13	セガ	8	5.8602
14	タイトー	4	5.7122
15	マイクロネット	2	5.6072
16	トレコ	2	5.1507
17	九娯貿易	1	5.1304
18	ホット・ビィ	1	5.0
19	東宝	1	4.6875
20	ユニパック	1	3.2723

夏の狙い目の１本「THUNDER FORCEⅣ」。最新作へのユーザーの反応はいかに？

コンパイルが本格始動した第１作「電忍アレスタ」は、画面効果の演出に期待したい／

血統で読め！夏のメガドラシューティング!!

毎度恒例のデータ企画だけど、この夏はメガドラの人気シューティングに続編が多く出るようなので、過去のシューティングゲームの平均点をメーカーごとに出してみたぞ。やはり優良な血統のもとには、名馬も多いはず。これを見れば、今後のシューティングゲーム購入の目安にもなるんじゃないかな？

というわけで上位から見ていくと、まずは前回トップに立った経歴をもつ「スーパーファンタジーゾーン」のサン電子がいるね。でも、血統を見るには複数出産している東亜プラン、テクノソフト、メサイヤあたりをチェックしたいところ。ここらへんからすると、夏の「電忍アレスタ」「THUNDER FORCEⅣ」は当然要チェックかな？　逆にセガ、タイトーがこの程度の位置にいるのは、購入時の参考にでも覚えておくべきかも。とくにセガは秋の新作で血統順位の回復を狙ってほしいね。各社の挽回に期待だ／

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

もうおなじみの「着順予想ゲーム」だ。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人３名（多数の時は抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガの大作ＲＰＧ「シャイニング・フォース」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。ユーザーの期待も大きかったこのソフトは、はたして何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上でするぞ。

「シャイニング・フォース」は何着だ？

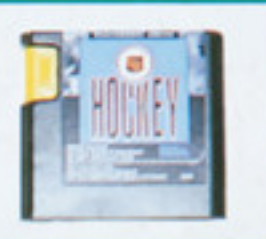
今月の着順予想

編集部予想は、11着だぞ(?)

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予想されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフトを１本（海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、ヒューマンの話題作「サンダープロレスリング列伝」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場した時の予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

ファンも多かっただけに賛否も分かれるかな？

BE・メガ読者レース　参加者募集中!!

★評点は最大５本まで！
★６本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ！

108
港区高輪2-19-13
NS高輪ビル3F
「BE・メガ読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

今回は参加してくれた人の中から５名に、ジェネシス版のスポーツゲーム「ＮＨＬホッケー」と好きなメガドラソフト１本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大５本まで／）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第４位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は５月６日だぞ。

今月のドッグフード！

「マリオ・レミュー」のうらみはこれで解消？

BE・メガ編集部総評

今月は初登場ソフトにややパワーがなかったものの、超強烈な（？）トップ争いと最下位争いのおかげで、ますます目の離せない展開になってきたね。今後あの「シャイニング・フォース」などの注目作がランクインしてきたときの影響もさることながら「天下布武」以下の上位陣が今後どう動くかも微妙なところ。また最近充実気味（笑）の下位の争いも見逃せないぞ。こりゃあ来月以降も、一生必見だぜ。

オッズ表D

順位	前回	ソフト名	全投票平均
132	125	大旋風	5.7217
133	128	将棋の星	5.625
134	129	スーパーリアルバスケットボール	5.6031
135	127	ワードナの森　ＳＰＥＣＩＡＬ	5.5813
136	131	ＤＪボーイ	5.5643
137	132	ダーウィン4081	5.5521
138	130	マージャンCOP竜	5.5447
139	133	ニュージーランドストーリー	5.4296
140	135	ＦＺ戦記ＡＸＩＳ	5.3283
141	134	ヘビーノバ	5.3109
142	137	ファットマン	5.2848
143	136	ファイナルブロー	5.2571
144	139	孔雀王２　幻影城	5.2155
145	141	ランボーⅢ	5.1947
146	142	サンダーフォックス	5.1739
147	144	アトミック・ロボキッド	5.1609
148	138	究極タイガー	5.1405
149	140	スーパーエアーウルフ	5.1304
150	146	スーパーサンダーブレード	5.0274
151	147	インセクターＸ	5.0
152	145	レッスルウォー	4.9469
153	―	ダブルドラゴンⅡ	4.8823
154	150	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	4.7631
155	143	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	4.7589
156	153	AMBITION of CAESER	4.7435
157	148	ＪＵＮＣＴＩＯＮ	4.7428
158	149	スーパーハイドライド	4.6952
159	152	アレックスキッド　―天空魔城―	4.6948
160	151	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	4.6875
161	156	スペースインベーダー 90	4.6034
162	157	史上最大の倉庫番	4.5164
163	158	超闘竜烈伝ディノランド	4.511
164	154	セイントソード	4.51
165	155	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	4.5
166	―	マスター・オブ・ウェポン	4.499
167	159	獣王記	4.4425
168	162	ストリートスマート	4.3888
169	160	ズーム／	4.3386
170	161	四天明王	4.2075
171	163	カース	4.0856
172	164	火激	3.9393
173	165	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	3.4732
174	166	ＸＤＲ	3.2723
175	168	ラスタンサーガⅡ	3.1587
176	167	ソードオブソダン	2.9857

オッズ表D寸評

「お金があっても、う～ん」っていうD表だけど、今月はいきなり下位新体制が確立してしまったぞ。まずは「ソードオブソダン」が２点台という超低評点で最下位の“帝王”に居座り、他の３点台の４本は新四天王としてソダンの下僕と化したのだ（笑）。だがこの新体制も「ウッドストック」ほか新参ものの登場で、不安もある。次回はどうだ？

【謎の予想屋怪情報】　この欄外は上の予想ゲームをもっと鋭く予想しようというありがたいコーナーだ。で、まずは「シャイニング・フォース」だが、前作「シャイダク」が初登場時8.6259だったことを考えて、ズバリ６着とみた／　フッ、編集部予想（11着）よりスゲー鋭い読みだろう（どこが）。また「サンプロ列伝」は7.6532だ（ウソ……おいおい）。ソフトがほしけりゃ信じてみー（無責任）。

読者レース応募券5月

BE MEGA NEW VIDEO GAMES

ビデゲー新作がどっと芽をふいたのじゃ!!

ビーメガ　ニュービデオゲームズ

今回のビデゲーは2月24、25日に幕張メッセで行われたAOUショーのレポートと、今後のビデゲーの行方を総点検してみよう!!　今回のショーでは、新作がズラリ出そろい、期待度200パーセントといった感じだった!!

クレーンゲーム、大型きょう体、そして続々と新作テーブルゲームが出展!!

ここのところUFOキャッチャーでおなじみのクレーンゲームにテーブルきょう体が食われたかたちだったが、ここにきてビデゲーの状況がまた変化を見せているのだ。今回のショーでクレーンゲームもだいぶ落ち着いてきたという関係者の意見もある半面、大型きょう体を軸にテーブルゲームの新作も目立つようになってきた。

これら原因の1つは、各メーカーがアミューズメントパークとしてビデゲーを考えるにあたって、ユーザーサイドから見て、幅広い遊びのメディアを作ろうとしているからなのだ。そのためにクレーンゲームと大型きょう体でユーザーを引きつける一方、より面白いテーブルゲームでアミューズメントの面白さを楽しんでもらおうといった狙いがあるからだろう。クレーンゲームと大型きょう体だけでユーザー層をアミューズメントパークに引きつけても限りがあるわけで、より面白いテーブルゲームの援護射撃があってこそ長くユーザーをくぎづけにできるのだ。ここいらへんの狙いが、今回のAOUショーの出展作品に見られた。今回は、これらの優れたゲームをメーカーごとに紹介しよう。

クレーンゲームはさすがに会場の華といった感じ。

セガの多人数大型きょう体AS－1は、ゲームきょう体とは思えないほどだ。

テーブルゲームは、毎回超満員の盛況ぶり。

アミューズメントパークを意識した屋外タイプのナムコドライブゲーム。

ストII人気健在のカプコン!!

去年はカプコンの「ストリートファイターII」がぶっちぎりの人気を見せたが、このショーではスペシャルバージョンとして「ストリートファイターIIダッシュ」が出展されていた。

四天王をプレイヤーとして操作できるほか、同じキャラクターによる対戦も可能。ラウンド開始前に対戦者へのチャレンジ、そしてグラフィックのリニューアルなど、いままでのストIIよりさらにエキサイトできるように作られている。

ストIIファンにとっては見逃せないゲームなのだ。

早くこの画面に向かってエキサイトしたいものだ。

とにかくこの盛況ぶり。ハンパじゃないのがわかるのだ。

シミュレーションマシンI ASと「ギャラクティックストーム」にビックリ!!

昨年D^3-BOSで驚かしてくれたタイトーが、映像への参加型のヴァーチャル・リアリティタイプのゲームきょう体「IAS」と、SFフロントビューシューティング「ギャラクティックストーム」を出展。ここのところ新作が少ないと思っていたら、こんなにすごいものを開発していたのだから驚き。「IAS」はLD応用の2人乗り小型シミュレーションマシンで、第1弾のソフトは「ケーブスピーダー」というインタラクティブゲームだ。「キャラクティックストーム」は5つのステージで構成されている、3Dシューティングなのだ。

上が「ギャラクティクストーム」の画面写真、下がIASのきょう体だ。

ナムコの「Suzuka8hours」にファン集中!!

AOUショーで出展された「Suzuka8hours」。

このきょう体だったら、遠くからでも目立つので注目度大だ。

ナムコは最高8人まで通信可能のバイクレーシングゲーム「Suzuka8hours」を参考出展した。鈴鹿のコースをリアルに再現するとともに、バイクレースならではのスピード感、コーナリングでのスリルと興奮が体験できるゲームなのだ。そして横4列に並んだバイクきょう体で、対戦相手との競争も味わえ、会場の関係者を熱気の渦へと巻き込んでいた。また、期待のレーシングゲーム「ファイナルラップ3」、ビデオ＋ジオラマ合成第2弾「バブルトラブル」などの出展が目を引いた。

コナミからは「GIジョー」とパズルゲーム「HEXION」

連射が可能になるアイテムも用意されているのだ。

パズルゲームはロングセラーの傾向があるが、このゲームはどうかな？

コナミから出展された作品で目立っていたのは「GIジョー」と「HEXION」。「GIジョー」はデューク、スネークアイス、スカーレット、ロードブロックの4人から好みのキャラを選択し、迫りくる「COBRA軍団」を倒すアクションゲームで、4人プレイ、さらには3D感覚の画面と興奮させる要素がいっぱい。

一方、「HEXION」はラテン系のパズルゲーム。六角形のピースを組み合わせてゲームを進めていくのだ。このゲームは2人同時プレイ、途中参加が可能。さらに関西弁の実況入りなのだ。

データイーストから新作が3本!!

データイーストは3本の新作を出展した。1つは、「ダークシールII」。5人の戦士の中から1人を選び、闘うアクションゲーム。

2つめは剣と魔法が織りなす美しいグラフィック「ガンボール」。このゲームは宇宙に浮かぶ〝ガンボールスタジアム〟で繰り広げられる賞金稼ぎたちのサバイバルアクションゲームなのだ。ちょっとユニークな画面は注目もの。

3つめの「ウルフファング」は、モビルスーツを操り、ボディ、アーム、レッグの3つの部分に4つあるうちから選択した武器をそれぞれ装着して敵と闘う横スクロールアクションゲーム。このゲームは12ステージが用意されており、各ステージの終わると分岐し、さらに選択して、さまざまなステージでの戦闘が楽しめる。もちろんエンディングはマルチエンディング。

剣と魔法が織り成す世界「ダークシールII」だ。

SFファンは見逃せない「ウルフファング」

ちょっと変わった設定のアクションゲーム「ガンボール」。

シューティングファンお待たせの東亜プランから2タイトル登場!!

数々の名作シューティングゲームを生み出した東亜プランが、2本の新作シューティングを温めていたのだ。タイトルは「達人王」と「ドギューン」。変わったタイトルがついているものの、さすが東亜プラン、中味は充実している。縦スクロールシューティングの「ドギューン」は、2P2機の合体により、超強力パワーアップ。大型キャラ採用で、めちゃ派手なシューティングが楽しめる。

一方「達人王」は単純なシステムと抜群の操作性をウリにした、撃ちまくりの縦スクロールシューティングゲームだ。この「達人王」は名作「TASUJIN」譲りのゲーム性プラス、初心者でも遊べるゲームバランスという点がうれしい。この2本は早くビデゲーコーナーでプレイしたいね。

ド派手な攻撃が目を見張るシューティング「ドギューン」。

抜群の操作性がウリのシューティング「達人王」。

NMKの「サボテンブラザース」は、メチャかわいい!!

またまたこのゲームでNMKファンが増えることうけあい。

「ハチャメチャファイター」で、固定ユーザーを作ったNMKの新作ゲーム。主人公のサボテン〝わんぴ〟と〝つうぴ〟が害虫退治を繰り広げるシューティングと、前作同様の異色ゲームなのだ。

SNKから「ベースボールスターズ2」が登場!!

野球ファンにはたまらないゲームなのだ。2Pがあるのもうれしいところ。

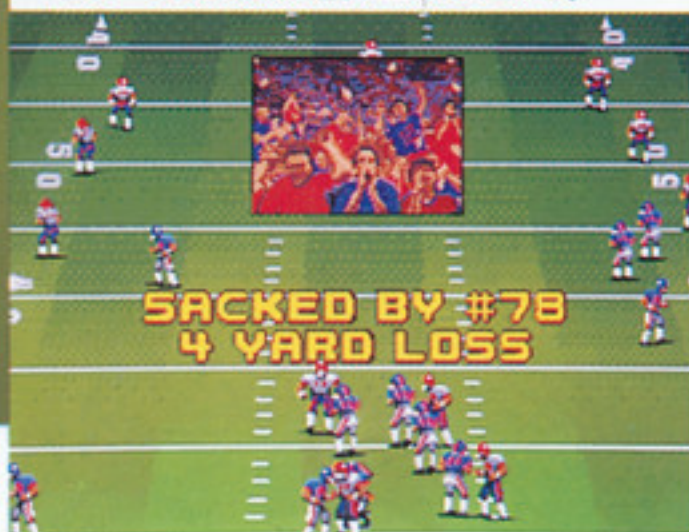
次々と新作をリリースし、パワー全開のSNK。今回は野球ファンにとってこたえられない1本「ベースボールスターズ2」がリリースされた。

前作よりグラフィックが強化されたのはいうまでもないが、VSモード(ユーザー対戦)、ペナントモード(コンピュータ対戦)の採用、守備でのオート、ノーマル選択など、より細かい配慮と派手なゲーム演出がなされている。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

続編ソフトに関するチョッとした話

いいソフト、売れたソフトであれば、続編が期待されるのは当然のことだよね。もともと人気のあったソフトが、さらにクオリティ高く仕上がり、定番シリーズとして確立されていくってことは素直に喜ぶべきことじゃないかな。というわけで、今月は、期待のGENESIS続編ソフトを２本紹介することにしよう。

JOHN MADDEN FOOTBALL '92
●ELECTRONIC ARTS

シリーズ２作めの貫禄を見せつけるようなデキ。細かい部分もパワーアップされている。

取りこみ画像を使った演出が、はしばしに使われていて、臨場感を盛り上げているぞ。

日本じゃいまいちスポーツゲームが流行んないっていうのが常識化してる状況だけどアメリカではスポーツゲームこそが主流なのだ。

国民性もあるのかもしれないけれど、特に野球とフットボールの人気の高さといったら並じゃない。

フットボールゲームではセガの「JOE　MONTANA」（これにも１、２があるのはご承知のとおり）、バリスティックの「MIKE DITKA」などの対抗ソフトを抑えてエレクトロニック・アーツの「JOHN　MADDEN'92」がダントツの人気ソフトだ。前作は、一昨年のベストソフトにも選ばれているぐらいで、ゲームバランスも優れていたのだ。その人気ソフトの続編が出た。これはニュースといっていいだろう。

で、気になるデキのほうだけど、もともと前作がよくデキすぎていたので、大幅な改善ではないのだけれど、期待を裏切ることなく、よくできている。

スクリーンのレイアウトは前のものより見やすく変わっているし、ブーイングなどのサウンドエフェクトが追加された。グッドプレイの際にデジタイズで取りこまれた観客の姿が映し出されるところも新しくなったところ。

が、なにより最大の変化はプレイの方法が増えたことにつきるだろう。攻撃の戦略などにおいても、〝ラン&シュート〟なんかが取入れられている。日本でも比較的購入しやすいソフトだぞ。

JAMES POND 2 CODENAME ROBOCOD
●ELECTRONIC ARTS

前作とは、うって変わって陸上が舞台だ。ステージごとに変化に富んだ舞台が楽しめるぞ。

今回のポンドは、ジャンプもするし敵を攻撃することもできる。真っ当なアクションゲームだ。

ジェイムズ・ポンドの名前を覚えているだろうか？　そう、水中の秘密諜報員ポンドのことだ。前作ではドクター・メイビーの陰謀による環境汚染の危機をみごとに防いだポンドだが、またもやドクター・メイビーの魔の手が伸びる。

今回は、サンタクロースのおもちゃ工場がメイビーの手中に落ちたらしい。さっそくポンドが呼ばれた。ポンドはロボスーツを着用して（だからROBOCODなワケだ）、北極に向かう。氷上からおもちゃ工場へ。

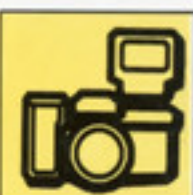
グラフィックに力をそそいだとみえて、アニメーションシーンなどがけっこういい。ゲームエリアが大きくなったのもいいし、巨大テディ・ベアなどのキャラも楽しい。なにより、水中から陸上に舞台を移したというアイデアがよかったみたいだ。

ただちょっと、前作みたいなパロディ精神が薄くなってB級ヘンテコアクションって感じが強くなったのが残念だけどね。プレイして笑うか、怒るかはプレイヤーの度量しだいだと思うよ。

アメリカでは過激でバイオレンスなソフトが、物議をかもし出してるんだって！

RAZORSOFTというソフトハウスがあるのだけれど、ここがいま元気がいい。

９０年にGENESISソフトの売上で３位になった「TECHNOCOP」がここの作品だけど、発売当時、その過激なバイオレンス・シーンで物議をかもした。去年の「STORMLORD」というファンタジーアクション（メガドラでも出ました）では女性に対するイメージに問題ありってことで、もめたらしい。まあ日本での有害コミック論争みたいなもんだと思えばいいんだろう。とにかく、アメリカは、こういったことに関してほんとにうるさいみたいだ。

で、懲りないというか、またもやバイオレンスシーン満載のソフトをリリースしてきている。「SLAUGHTER　SPORTS」は相手を殺すことがスポーツという発想のゲーム。気色の悪いブヨリと太ったキャラクターが出てきたりと、この悪趣味さにはおそれいる。それと、以前にちょこっと紹介した「DEATH　DUEL」も３月リリース予定。現れるエイリアンをひたすら殺しまくるゲームなんだな、これが。この後も「STORMLORD ２」「PIG　SKIN」「VAMPIRE KILLER」などの作品が制作準備中だという。

まあ、ゲームがすべて良識のカタマリみたいになったらそれはそれで困るわけだけどね。

★★★★★★★★★★★WORLDWIDEな情報を先取り！

BEメガ NEWS & INFORMATION

新作MEGA-CDソフトはデモ画面だったけど セガにはWONDERMEGAがあった

CSGレポートⅠ

毎年春と秋に開かれるCSG新作発表会。この春も福岡から始まり、東京、大阪、名古屋と開催された。新作ソフトはどれくらいまでプレイできるのか？ 3月16日に東京会場の池袋・サンシャインシティで開催された発表会からレポートしよう。

この新作発表会にはメガドライブだけでなく、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジンなどのソフトも同時に展示されていた。また、一般ユーザー招待日にはゲーム大会などの催しものも行われるうえ、各ブースにある前評判の高いゲームには長蛇の列ができるほど熱気がムンムンしているのだ。いわゆる家庭用ゲーム機におけるお祭みたいなものだ。

今回のCSG新作発表会でメガドラユーザーにとって一番目を引いたのは、セガとビクターのブースにあった「WONDERMEGA」だった。とくにセガのブースではMEGA-CDと並べて置かれてあったため、訪れた人は両製品の違いが一目瞭然。画面上では「LUNAR」のオープニング部分が流れていたが、期待された画面未公開の新作MEGA-CDソフトは展示されてなかった。

CRIは今回のショーにメガドラソフトを3本出展した。

MEGA-CDとWONDERMEGAが置かれていたセガブース。今回はソフトに関して目新しいものはなく、ちょっとさびしかった。

ビクターのブースに置かれたWONDERMEGA。

カプコンレーシングチーム 今年はインディー500に挑戦

最近、ビデゲーで大人気の「ストリートファイターII」でおなじみのカプコンが、レーシングチームをもっているっていうのはみんな知っているよね。イベントがあるとレースクイーンがきてるしね。

そんなカプコンレーシングチーム、昨年はF3000に出場したが、今年はなんとインディー500に参加するというのだ。そのために今年からF3000の和田久選手、F3の石川朗選手に加え、桃田健史選手がメンバーに。5月24日に開催される「インディー500」が楽しみだね。

3月11日に開かれたレース活動報告会。

活躍が期待されるカプコンレーシングチーム。

縁の下の力持ち的存在のキース・レイトン氏。

セガがCGシステムボード開発 ビクターのワイドビジョンに対応

セガは3月27日、CGボード「MODEL 1（仮）」を搭載した体感ゲーム「B.V.(仮)」を発表した。

この「B.V.」に使用される新開発のCGボード「MODEL 1」は従来のゲームボードの数十倍の演算能力をもっているという。今回のようなレーシングシミュレーション以外にも、今後いろいろな応用が考えられるので非常に楽しみだ。

また、「B.V.」の画面には日本ビクターとの共同開発第2弾「ワイドビジョンモニター」が採用され、さらに臨場感を高めている。

セガでは、4月26日から5月5日まで（1日を除く）代々木競技場で開催される「国際スポーツフェア'92」で「B.V.」を展示するそうなので、プレイしたい人は、ぜひ立ち寄ってみよう。

「B・V・(仮)」のほかにも新作ビデゲーが発表された。

ポリゴン処理で3D感覚を実現した「B・V・」。

CSGレポートII

ROMカートリッジもまだまだ健在!! 新規参入サードパーティーも増えてきた

今回のCSG新作発表会では、発売後1年ちょっとたったスーパーファミコンの勢いが目立っていたが、メガドラでもかなり洗練されたソフトが出展されていた。ただ、MEGA-CDが発売され、WONDERMEGAが発表されたにもかかわらず、CD-ROMソフトの展示が少なかったのがちょっとさびしかった。

メガドラに関していうなら、サードパーティーの健闘が目立っていたようだ。なかでもCSK総合研究所から出展された「アフターバーナーIII」の画面はとくに注目されていた。アーケード版で人気の作品がMEGA-CDに移植されるということで、作品のデキが楽しみなところ。しかし、今回のショーではデモ画面しか見ることができなかった。CSK総研は、ほかにも「スピードボール2」「ダイナブラザーズ」の2作を出展しており、今後期待できるサードパーティーであろう。

MEGA-CDソフトに隠れがちなROMカートリッジソフトでも、発売予定のものでプレイできるものがけっこう展示されていた。ナムコ、メサイヤなど、スーパーファミコンで出展している傍(かたわ)らでしっかりメガドラソフトを展示していたところをみると、これらのメーカーもサードパーティーをリードしていくだけの力はありそうだ。

そのほか、WAS、ソフトビジョンなどの新規参入サードパーティーからの第1弾にはぜひ期待したい。メガドライブの見通しもまだまだ明るそうだ。

CD-ROMでなくても人気高!

ナムコ、メサイヤもまだまだ健在といった感じだ。

DECO、東亜プランからも新作ソフトが出展。

注目されるサードパーティーの作品

「アフターバーナーIII」はデモ画面であった。

WASの第一弾「ツインクルテール」も出展された。

バリエは「中島悟のF-HERO MD」を出展。

「トッププロゴルフ」を出展したソフトビジョン。

講談社総研から「魔天の創滅」が出展された。

ホット・ビィは「デトネーター・オーガン」を出展。

S.S.TバンドがCDオリジナルでゲームミュージックを発売

S.S.T.バンドがアルバムを制作しているという情報が入った。4月29日発売予定のこのアルバムは「BLIND SPOT」。今回のアルバムはアレンジではなく、収録されている全10曲がこのアルバムのために作られた曲なのだ。S.S.T.はこのアルバムについて「ゲーム音楽というジャンルから抜け出して、マルチな活動をするためのターニングポイント」と考えている。

なお、S.S.T.バンドは5月6日、「S.S.T. BAND/BLIND SPOT LIVE」と題したライブを行う。今回は「BLIND SPOT」を記念してのS.S.T.単独ライブなのだ。場所は原宿ルイード、開場は午後6時30分、前売り券が2,060円(前売りのみ)。■問い合わせは原宿ルイード(TEL 03-3403-0123)

レコーディングの合間にS.S.Tバンドが勢ぞろいしたぞ。

今まではゲームミュージックのアレンジが中心だったが、このCDはすべてがオリジナル。これからもオリジナル盤を出していく予定。

LUNAR THE SILVER STAR

MEGA-CDで期待の「LUNAR」がゲームミュージックで登場する。本誌でたびたび登場した井上喜久子さんがヴォーカルの「センシティブ・ドリーム」も収録。アレンジにはWinkの「真夏のトレモロ」を作曲した工藤崇氏を起用。4月22日発売/2,500円/東芝EMI。

HUMAN SUPER F2

ヒューマンからスーパーファミコン版で発売されている「スーパーフォーメーションサッカー」と「スーパーファイヤープロレスリング」がセットとなってゲームミュージックCDで登場。3D音響システムも採用されている。4月22日発売/2,500円/東芝EMI。

沙羅曼蛇〜Again

前々から要望の多かったアーケード版「沙羅曼蛇」がついにゲームミュージックCDで登場する。コナミ矩形波倶楽部(くけいは)がアレンジした豪華版。MSX版「沙羅曼蛇」、「ライフフォース」なども収録され、全41曲を収録。発売中/2,500円/キングレコード。

スターブレード

宇宙戦争が舞台なったナムコの人気ゲーム「スターブレード」がゲーム音楽CDで登場。4月21日にはビデオとLDでもゲームのシーンを取り上げたビデオが登場する。映像、音楽ともにアーケード版の臨場感を盛り上げてくれる。発売中/1,500円/ビクター音楽産業。

特別レポート

日本テレネットがハワイにアミューズメント施設 〝コズミック・ファンタジー〟をオープン

なんと日本テレネットが、ハワイにアミューズメント施設を作っちゃった。リゾート地にふさわしい、なんでもありありのイカすスペースらしい。てなわけでさっそく開店セレモニーを取材してきたぞ。

今回、オープンした〝コズミック・ファンタジー〟の特徴を一言で表せば、いたれりつくせりのリゾート型アミューズメントスペースってところ。まず場所だが、ワイキキにあるANAカラカウア・センタービルの2階にあり、ワイキキの中心地といった抜群のロケーションだ。広々とした店内には、各種ビデオゲームきょう体と体感マシン、そして日本では珍しいアメリカンタイプのカーニバル・ゲーム機などが約50種80台あまり設置されている。なんと国内でも、数少ないR360も2台設置されていたのには驚いた。こうしたゲームコーナー以外にもカラオケボックスもあれば、串揚げレストラン、しゃれたカウンターバーもある。店員も日本式に気配りも効いているし、明るくゆったりとした店内はカップルや女性だけで行っても安心だ。まさに、いたれりつくせりといった感じなのだ。

とにかくオープンしたてのコズミック・ファンタジー。ハワイに行ったらぜひ行くべし。場所もわかりやすいしね。

これがコズミック・ファンタジーの外観と入口付近。写真はでは人通りが少ないが、いかにもリゾート気分に浸れるワイキキの超目抜き通りにある。

COSMIC·FANTASY

オープニングセレモニーの1シーン。まん中はテレネット福島社長。お隣りは、地元出身のアメフト選手。そして脇を固めるキャンギャル、左からマーシー、ダイアン、リズ（ホントかあ）。みんな元気いいぞ！

R360が2台もあ〜る

シャレたカウンターバーで、一杯やるもよし！

串揚げレストラン。けっこう、うまかった。

あの、ゴールドがTVゲームを並べゲームイベントを開催!!

3月19日にJR田町駅近くにある毎度お騒がせなクラブハウス「GOLD」で、「クラブ・ワールド・マンション―テクノ・ゲーマー・ナイト」と題してTVゲームを使ったゲームイベントが開催された。

メガドラのゲームが所狭しと置かれ、飛び入り参加大歓迎のソニックのゲーム大会をはじめ、インベントが行われた。

ゲーム大会はやはり異様なノリであった。

F1で熱くなりセガGPで燃えつきろ!!

F1シーズンもたけなわだけど、ゲーム図書館でもついにF1タイムトライアルが登場する。その名も「セガGP」。タイムトライアルで競い順位を随時ネットで公開していくという。開催時期は4月中旬から。これを機にゲーム図書館の会員に！

ヴァーチャル・リアリティの映画「バーチャル・ウォーズ」が公開!!

最近何かと話題になるヴァーチャル・リアリティだが、今度は映画として登場するのだ。ヴァーチャル・リアリティが出てくる映画としては「トータル・リコール」が有名だが、この「バーチャル・ウォーズ」ではヴァーチャル・リアリティそのものを扱った映画なのだ。

なお、この作品で描く世界はすでにSFというものでなく、さらにSFXやCGをも超えている映像なのだそうだ。

松竹洋画系の劇場にて、5月上旬に公開予定。未来のゲームがわかるかも？

ヴァーチャル・リアリティのおかげで恐怖と悲劇が起こるのであった。

いかにも仮想現実といった感じの映画なのだ。

最新ソフトをキャッチアップ!

NEW RELEASE SCRAMBLE

新作スクランブル

THUNDER FORCE IV

全作を越える作品となるか?

●テクノソフト/発売日未定/価格未定/SHT/8M

世間はすっかり春めいてあちこちで桜の便りが届いているが、メガドラ界もようやく春が来たっていう感じなのだ。

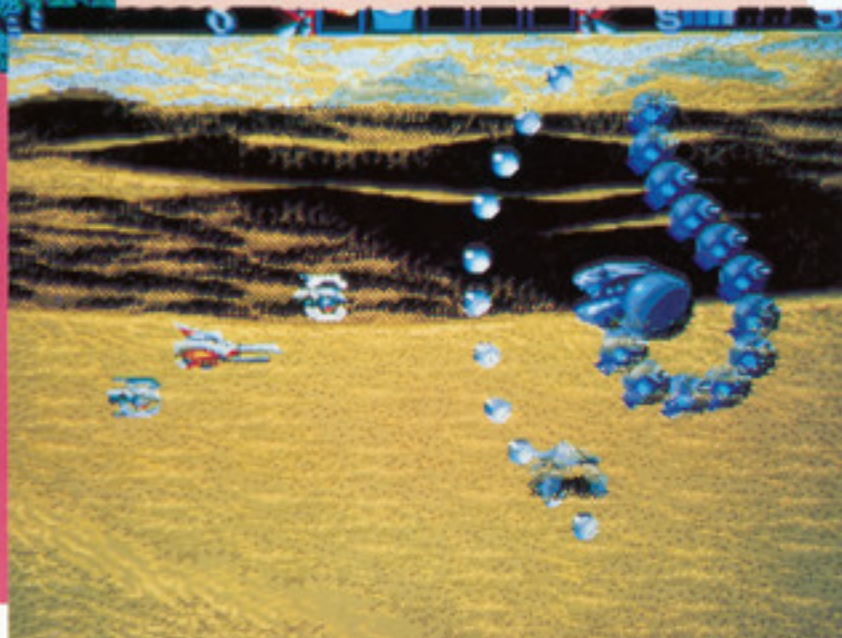
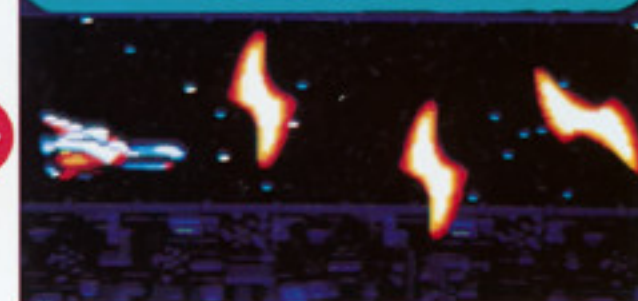
先月号の緊急スクープはみんな読んでくれたかな? あれを読んでもう発売が待てなくてしょうがないっていう人に、今月もまた続報が入ったので紹介しよう。

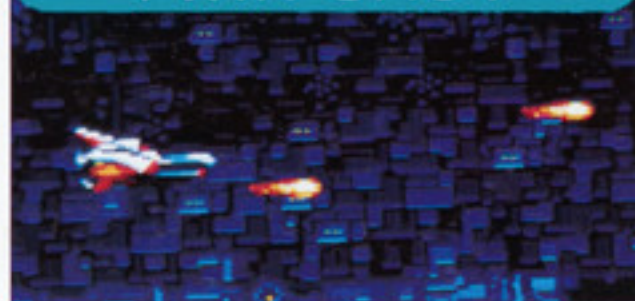
先月号にも書いたように、今回の敵は今まで以上にパワーアップしてきている。そこで、我らが愛機も負けずにスピード、威力ともにパワーアップ! というわけで、いままでのウェポンも昔からのものや新しいものなど、強力にパワーアップする標準装備が2つ、すべて合わせて7種類のウェポン使えるのは頼もしいかぎりだ。

もちろん、どれもサンダーフォースらしい個性的な武器になっているので、うまく使い分けねばなるまい。これらは使い方ひとつで、戦いの大きな助けとなってくれるはずだ。シューティングマニアにとってもそうでない人も要チェックだぞ。

また、オプションのCLAW(クロー)とSHIELD(シールド)が、デザインも新たにパワーアップして戦いを手助けしてくれるぞ! 今回はそのいくつかを紹介しよう。

ステージ4の中ボスは、攻撃パターンを数種類もっている。これはそのうちのひとつだ。

ステージ1の海中シーン。ゆるやかなラスタースクロールにより、海中のイメージを出しているのだ。顔らしいものがついているのは、中ボスなのだろうか?

TWIN SHOT

ノーマルショットのままでは、ちょっと貧弱な感じがするが……。

BLADE

パワーアップすると、見た目も威力もはるかに強力に。

BACK SHOT

後方にも撃てるが、これも初期状態ではまだ弱っちい。

RAILGUN

これで後方に対してはほぼ無敵。ただし前方への攻撃力は変わらない。

SNAKE

上下の対地機雷が、地を這う。入り組んだところを狙うのに便利。

FREE WAY

パワーアップすると進行方向の前後に弾が出る。使い方しだいですごい武器になるかも。

謎の最終兵器とは?

さらに今回の「IV」には、いまだに隠されている謎の最終兵器があるらしい。これは名前どおりにとてつもないものらしいのだが、はたしてどんな形状で、いかなる効果を発揮するのか、現在のところは謎である。

最終兵器というからには核爆弾とか、波動砲のたぐいだろうか?

そのあたりもまじえて、さらに詳しい情報が入ったら、すぐに知らせるので待っててね。

スピードボール2

熱い格闘スポーツが蘇る！

●CSK総合研究所／6月19日発売予定／6,800円／SPT／4M

ヨーロッパで大人気の超過激スポーツゲームだ

海外もののゲームというと「シムシティ」や「ポピュラス」のような、いわゆる一風変わったゲームを思い浮かべる人も多いだろう。しかしオーソドックスな、遊びやすいゲームだってある。欧米で大ヒットした「スピードボール2」も、そういった遊びやすいゲームの1つ。

その「スピードボール2」が、ついに日本に上陸することになった。AMIGAユーザーで名を知らぬ者はいないほど有名な、Bitmap Brothersによって制作された、爽快なスポーツゲームだ。

ルールは簡単。サッカーやフットボールのように、ボールをゴールに入れればポイント。ただしサッカーなどと違うのは、敵を殴り倒してもいいこと。つまり格闘技的な要素が加わっているのだ。これは熱くなる。

フィールドには、珍しい仕掛けも置かれている。例えばボールが当たると跳ね返る玉、ボールをフィールドの反対側にワープさせる壁などなど、上手に使えばゲーム展開を有利にもっていける。

このたくさんの数字が、チームの特徴を示しているのだ。

いかにも外人って感じの選手たちを自由にセレクトできる。

選手のタイプも複数あり、自分好みのタイプに設定できる。各選手の顔が、やっぱり海外ソフトっぽいのも見逃せない。

通常のゲームのほか、人間どうしの対戦や、練習用のモードもついている。とくに対戦は、コンピュータとの戦いでは味わえないような、最高の興奮を満喫できるぞ。また練習モードでは、敵が出てこない。じっくり操作に慣れることができるわけだ。サッカー同様、パスが重要な役割を果たすので、まず練習が大切かもしれない。

とにかくスピード感と爽快感を味わえるこのゲーム。対戦ものが好きな人は、チェックしておいてソンはないゲームだぞ。

なお、このゲーム以外にもBitmap Brothers制作のゲームが、続々メガドライブに移植される予定だ。ヨーロッパのような、Bitmap人気になるのか、今後が楽しみなところ。Bitmapファンも、そうでない人も注目すべきゲームとなるであろう。

ゴールすると、シュート直前の画面がリプレイされる。イカスぞ。

パンチやキック、なんでもあり。とにかく敵のジャマを振り切れ。

これがBitmap Brothers様のトレードマークだ。心して見るように。

中央の床が反転し、ボールが打ち上げられる。そしてゲーム開始。

ロイヤルブラッド

光栄初のファンタジーSLG

●光栄／6月下旬発売予定／9,800円／SLG／8M、B・B

これは、架空の島国「イシュメリア」を舞台にしたファンタジーふうのシミュレーションだ。プレイヤーは、国王の悪政によって反乱を起こした独立貴族の1人となって、自分の領地をどんどん拡大することでゲームを進めていく。

そして軍備、外交などをセッセと行いながら他国へ攻めこみ、すべての領地と6つの宝石、王冠をすべて入手するのだ。すると、プレイヤーは新たな国王として君臨(くんりん)し、めでたくエンディングを迎えるというわけ。

シナリオは全4種類、登場する貴族は64人で、2人までならいちおう対戦プレイも可能だ。また、モンスターや敵は、ファンタジーっぽいものなので、RPGをさんざんプレイしてきたゲーマーなら、すんなり遊びに入れることうけあいだ。

ちなみに、この作品はもともとファミコンで発売されていたものだが、メガドラ版は基本システムはそのままで、戦闘シーン、オープニングなどのグラフィックを大幅に改良してあるようだぞ。

いままでの光栄の作品とはひと味違ったファンタジーシミュレーションは、多くのゲームユーザーをとりこにするはずだ。

戦闘画面もご覧のとおり剣と魔法の世界が展開されるぞ。この手のゲームが好きな人は要チェックだぞ。

グレイランサー

父を助けに娘が撃って避ける

●メサイヤ／7月発売予定／8,300円／ＳＨＴ／８Ｍ

「グレイランサー」は、メサイヤから発売される横スクロールシューティングゲームだ。シューティングだから、複雑なルールはない。撃って避けるだけ。単純至極だ。しかし、それだけじゃ従来のシューティングと変わらないのでは？と思うせっかちな人もいるだろう。心配無用。メサイヤに限ってそんなことはあるわけない。自機にガンナーという武器が装着されている。このガンナーがすべてなのだ。

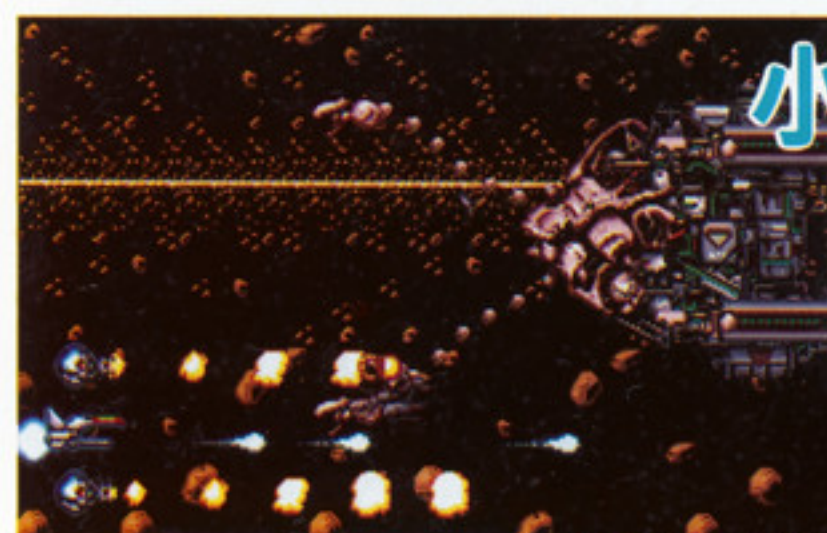
ガンナーを簡潔に説明することは難しい。それは、ガンナーの特性をプレイヤーが決められるからだ。基本的には自機の上下につくのだが、自機の周囲を回転したり、背後からついてきたり……。それに上下に固定されているときも、方向キーの入れかたによって攻撃方向が変わったりするのだ。オプションの役目をしたり、ポッドの役目をしたり、クロウの役目をしたりするワケ。特性は全部で７種類用意されている。詳細は次号で説明しよう。期待して待とうぜ。

ステージクリアごとに話のわかるデモがあります

自機グレイランサーのパイロットはルーシア・キャブロック。彼女が、戦いで行方不明の父ケン・キャブロックを助けに行くという設定でゲームは進む。オープニングのデモはもちろん、ステージ間にも話の展開を説明するデモが挿入されるぞ。見たくなければデモはカット可能。

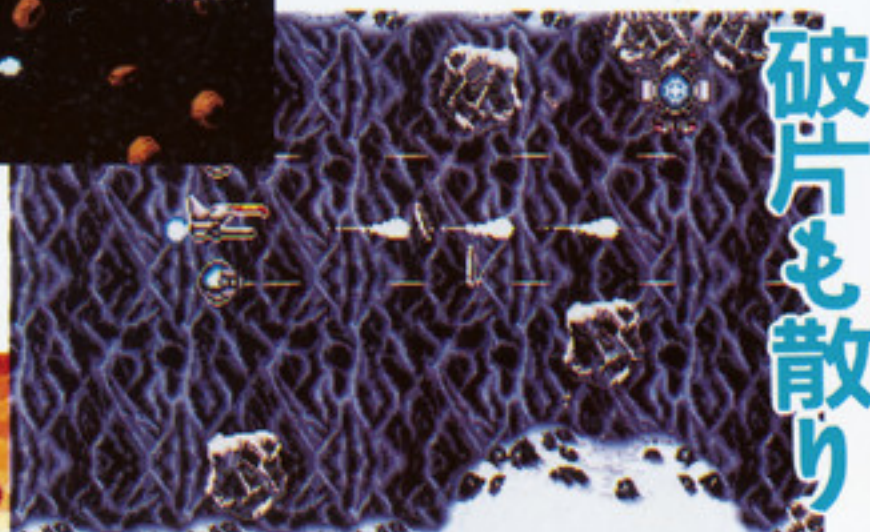
オヤジがいて

GALがいて

ルーシアがいる

小惑星地帯や

背景もにぎやかなら敵もにぎやか。もちろん自機の攻撃もにぎやかだ。アイテムを取ると音声で教えてくれる。耳でもにぎやかさがわかる？

破片も散り

破壊すると破片が飛び散る芸の細かさ。全部避けたくなるけど……。

西部な感じも

スピードは４段階。ボタン１つで変えられる。ちなみに使うボタンは３つだ。スピード変更とショット、ガンナーの固定に使われる。

これがガンナーセレクト画面だ!!

この画面のときガンナーを選択する。ちゃんと特徴を説明してくれるので、目をパッチリ開けて見るようにしろ。脳裏に焼きつくぐらいが理想だ。でも、まだ開発中だからこのままとは限らないけどね。まあ、覚えておいて損はない。

ヴィクセン357

壮大なストーリーのシミュレーション

●メサイヤ／8～9月発売予定／価格未定／ＳＬＧ／８Ｍ･Ｂ･Ｂ

「ラングリッサー」以来、久々にメサイヤからシミュレーションゲームが登場する。今回の「ヴィクセン357」は、ＳＦシミュレーション。登場キャラは〝装甲〟と呼ばれるユニットに乗りこみステージをクリアしていく。もちろん「ラングリッサー」同様、ストーリー性を重視。キャラどうしの会話なども挿入されているしキャラも戦闘によって成長していくぞ。「ヴィクセン357」は、単なる「ラングリッサー」のＳＦ版ではない。その最大の特徴は敵味方あわせて40数種類が登場する装甲兵の存在だ。キャラ以外に自分の操るユニットの特性を考えて戦闘する楽しみが加わっている。発売はまだ先だが期待しててほしい。

上は装甲兵どうしのバトルシーン。くんずほぐれずの戦闘が巻き起こる。

左は、装甲兵の母艦。緑のヤツは敵艦だ。上は、いわゆるフィールド画面ってやつ。

ダイナブラザーズ　コミカル戦略シミュレーションだ

●CSK総合研究所／7月発売予定／価格未定／SLG／8M ©CSK ©CRI

監修にゲーム好きの精神科医、香山リカ先生を迎えた「ダイナブラザーズ」は、今までにない斬新なシステムを導入したシミュレーションゲームなのだ。

恐竜たちが平和に暮らす惑星ジュラ。ある日ここに、ジュラ星を改造して移住しようとする宇宙人たちが攻め込んで来た。環境改造装置が起動してしまうと恐竜たちは滅んでしまう。装置が起動する前に宇宙人たちの前線基地をすべて破壊して、宇宙人たちをやっつけろ、というのがストーリー。

プレイヤーは恐竜の命の源、〝The Egg〟となり、5種類の恐竜を生み出し、宇宙人のUFOを破壊するのが目的だ。〝The Egg〟は恐竜を生み出すほかに、自然の力を利用して、落雷や洪水などの天災を起こすこともできる。しかし、敵の宇宙人もプレイヤーと同じ科学力を持っているのだ。肉食獣・草食獣など、5種類に分けられるカワイイ恐竜のキャラクターのアニメパターンは1匹あたり100枚も用意されているぞ。

属性の異なる恐竜たちを使いこなし、戦略性をメインとしたマップをどう見切るかがポイントになるだろう。ポピュラスやロードモナークが好きな人にオススメのゲームなのだ。

私が香山リカです

スタートボタンを押すと詳しい全体マップが表示される。味方の恐竜たちと敵の分布が色で示されている。

草食獣と肉食獣をよく考えて増やしていこう。基本的には草食を多く、肉食を少なく増やしていくのだ。

育てていく恐竜はこの5種類。どの恐竜にも異なった性質がある。チラノザウルスやステゴサウルスなど、ポピュラーな恐竜君たちだ

デビッドロビンソンバスケットボール　選手の個性がキラリと光る

●セガ／6月26日発売／4,800円／SPT／4M

アメリカでは、スポーツ選手の社会的地位や人気は、日本とは比較にならないほど高い。てなわけで、スポーツゲームだって、有名選手の名前つきが好評だ！　そんなゲームの1つ、人気バスケット選手をフューチャーしたバスケットゲームが日本に上陸するぞ！

内容はごくごくノーマルなバスケットボール。十字キーで選手を動かす、Aボタンでシュート、Bボタンでパス、というぐあいに、操作もいたって簡単。

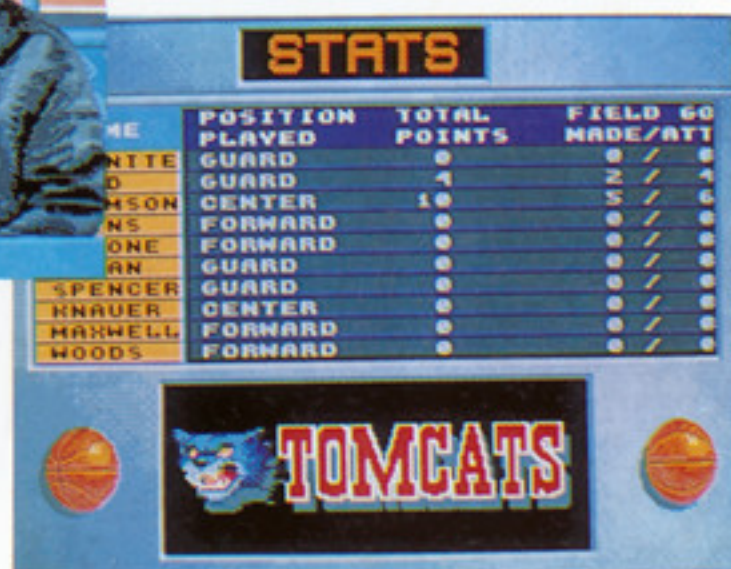
ただ、下の写真に注目！　画面はイマ流行の斜め見おろし方、そしてボールがセンターラインを越えると、すかさず向きが変わるという派手な切り替わりを見せる。

そして、このゲームの見どころ（日本人にとってはオマケという感じなんだけど）御大デビッド・ロビンソン選手が登場し、選手の成績などを解説してくれるのだ。

こういうところに気をつかった演出といい、ダンクシュートが絵になるところといい、本場アメリカの迫力あふれる雰囲気を堪能できることは間違いナシだ!!

これが華麗なるダンクシュートだ

オフェンスが替わると

こうなる

ハーフタイムにはD・ロビンソンが登場！

TOP PRO GOLF

本格的ゴルフシミュレーション

●ソフトビジョン/6月中旬発売予定/8,800円/SPT/8M

メガドライブには、これまでにもゴルフゲームが発売されていたが、いずれもリアルとは言いがたいデキだった。しかし、6月に発売されるこのゲームは、ゴルフ好きのユーザーが待ちに待った本格的な内容の作品なのだ。画面表示には、コースの全容を把握(はあく)するときは2D(見下ろし)タイプ、ボールを打つときにはグッと迫力のある3Dタイプを採用している。また、全18のホールは南国の島をイメージした背景なので、雄大な自然を感じながらプレイできるぞ。

ゲーム内容は、4日にわたってライバルと戦いぬくトーナメントモードや、マッチプレイ、ストロークプレイ、そして各ホールで負けたほうが1本ずつクラブを取り上げられるハンディマッチが用意されている。当然、忘れちゃならない2人対戦プレイもありだぞ。

風向き、ライ、距離を計算しながら、本物さながらのプレイが楽しめそうだ。

ゴルファーの表情が、ボールの行方しだいで刻々と変化する。

熱血高校ドッジボール部サッカー編MD

熱血高校サッカー部のピンチ!

●PALSOFT/7月下旬発売予定/価格未定/SPT

これは以前にファミコンなどで発売された、同名のゲームの移植版で、1チームが6人で編成されている風変わりなサッカーだ。

主役はテクノスジャパンのアーケードゲームでおなじみの、くにおくんとその舎弟(しゃてい)たちだ。彼らは本来、熱血高校のドッジボール部員なのだが、食中毒で倒れたサッカー部員の代わりに全国大会に出場することになったのだ。

そしてゲームモードは、2人協力プレイも可能なトーナメントモードと、好きなチームを選択できる2人対戦プレイの2種類だ。

出場チームは熱血高校を含む全13チームで、それぞれが個性的でバイオレンス(それともイロモノかな?)な必殺シュートをもっているぞ。これらはほとんど現実には不可能な、たとえるなら少年マンガのノリなので、スポーツというより、あくまで「ゲーム」としてとらえたほうがいいかもね。

ちなみにメガドラ版は、他機種のものよりも敵の思考ルーチンが強化されているうえに、必殺技の種類も増えているそうだ。やっぱり後発の移植版だけあって、サービス要素も豊富みたいだ。

まだ細かい部分はできていないが、テクノス系ゲームの雰囲気は再現されている。

タイトルにMDとつくだけあって、オリジナル要素も豊富に盛りこまれるようだ。

ペーパーボーイ

新聞配達で有名人になろう

●テンゲン/6月発売予定/6,800円/ACT/4M

現物に触れた人は今はもう少ないと思うが、これは'85年に発表されたアーケードゲームの完全移植なのだ。内容は単純明快で、暴走芝刈り機、発情したネコ、謎の死神、酔っ払い、その他もろもろのじゃまモノをスイスイよけながら新聞を配達する少年、それが君だ。1週間を無事に勤労して、新聞の1面記事にでっかく名誉の記事で載るためにひた走るのだ!

唐突だけど知る人ぞ知るテンゲン製ソフト付属マニュアルの楽しいメッセージも健在だ。「配達中の飲酒は即クビです(うそ)」とか、「新聞は投げてもゲームを投げてはいけません」とかね。それとアーケード版ペーパーボーイの解説なんかも、けっこうニクいものを感じちゃうぞ。

ブレイクダンサーにはそんな気はないだろうが、はっきり言ってじゃまである。

空き巣やひったくりがいるなんて、ホントに油断もスキもない街だなあ。

これこれ、ケンカする暇があったらこの新聞を読め!

あ〜あ、これだから女性ドライバーは……。

BEEPLE LAND

びーぷるランド

読者のみなさんの定番コーナーびーぷるランドの時間だよ。真面目なものあり、笑いネタありで一息いれてもらおうかな？

今月の論

MEGA-CDソフトプレイ総評

最近はソフトの発売が一段落したMEGA-CD。現段階の感想はどうか聞いてみたぞ。

●話題のMEGA-CD。友人の物もあわせて6種のソフトをプレイできたのですが,感想はというと,まず「ウッドストック」は論外。なによりハードを買った人が幻滅するのではないでしょうか。他をリードすべきセガがこれでは……。それに対し他社のソフトはなかなか意欲的ですが、まだまだ「遊べる」ソフトが少ない。「アーネスト」のアニメの動き「ヘビーノバ」の動きの細かさ「ノスタルジア」の雰囲気、肉声の量などはＰＣエンジンROM²と比べても秀でたところがあります。しかしゲームとしての仕上げが足りません。でも、今後のソフトにこれらが生かされればそうとう期待できます。そんな中でピカーは「天下布武」の実写動画です。完成度もまず満足できます。今買うならこれでしょう。そんなわけでいろいろ言いましたがMEGA-CDはまだ生まれたばかり。これから買う人は今後予定されているソフトがでそろってからでもいいと思います。でも、今買ってソフトの進化を見るのもマニアの楽しみの一つかとも思います。

（京都府・森田耕平・18歳）

●あれだけの短期間に制作したにもかかわらず、一定の水準を満たしているゲームや、逆に発売の何カ月も前から着々と開発をして凝った作りのものもあったり、中にはソフトの価格を下げるためにＣＤにシフトされたものなど、出だし自体はまあまあだと思う。ジャンルも6本で5種類と、豊富ではあるが、やはりＰＣエンジンなんかと比べてしまうと、購入に踏み切れそうなソフトが発売されるのは6月からなんと10月、または発売日未定の状態である。これはヒドイですね。でも最初に言ったようにに出だしは悪いほうではないと思います。このままのペースだといけないことはユーザー側も会社側もわかっているでしょうね。なんとか今年中に爆発的売れ行きのでるソフトを1本でも発売し、メガドラユーザーのMEGA-CD購入だけでなく、新規ユーザーもドンドン獲得してほしいです。

（千葉県・浜田佳二・18歳）

●僕はMEGA-CDの発売日を知らずに買えず、1カ月後に買いました。まず気になったのが「ヘビーノバ」のアクセスタイム。すごく長い。「平均シークタイム0.8秒」、どこがだと思った。ゲーム展開もトロく、MEGA-CDで出さなくてもよかったんじゃないかと思った。それから買った「ソル・フィース」だが、ビジュアルはアニメーションしまくりでいいけど、画面がちらついたり、処理も重くなる。この点がなければ、大変よかったと思う。次に「アーネスト・エバンス」,確かに動きが多関節だけど、操作性が低く、やりづらい。それにグラフィックもいまいちでした。そして僕にとどめをさしてくれたのは「惑星ウッドストック」だった。このゲームのすごいところは音につきます。確かにサウンドではMEGA-CDの特技を使っていますが、グラフィックが、どうしようもない、これではこの先不安がつのるばかり。しかし、こんな僕も「LUNAR」には期待している。でもいまの時点での結果は、まだMEGA-CDのスペックを使いきったソフトは出ていないということにつきると思う。

（滋賀県・メガドラ命・15歳）

●僕は「絶対買う！」などと言いながらMEGA-CDを見送った奴なんですが,つい先日,友人Ａ君宅でゲームアーツの「天下布武」をプレイしました。いやはや,ほしくなりましたよ「天下布武」。オープニングからやってくれる。BGMもSLGらしからぬカッコよさでビックリ。驚いたのが〝滅亡〟の画面で、エンディングよりもカッコよかったです。と、確かにいいソフトもあるのですが、まだまだ役不足の感があります。現に「ソル・フィース」なんかはＸ68版を持っている僕としては「げぇ、なんでぇ」と思ってしまいました。「天下布武」も全てビジュアルシーンを取り込み画像で統一したのは凄いんですが、粗いしエンディングの空なんかちっとも美しくありませんでした。いい作品とは思うのですが、これ一本のために49,800円もするMEGA-CDを購入するのは情けない。僕なら「待ち」ですかね。

（熊本県・豊永展輔・17歳）

7月のテーマは

本当に色の強化は必要か？

メガドライブの発色性能論争です

【ＢＥメガ総括】去年の年末みんなの注目を集めて登場したMEGA-CDだけど、最近はソフトの発売本数がちょっと少ないので、ヤキモキしているユーザーの人が多いかもね。今回はそんな状態のなかで、みんなの感想を集めてみたわけだけど、今はだいたいこんなところが本音なんだろうね。とりあえず、これから買おうと思っている人も何かの参考にしてみてね。今後の新作に期待！かな。

ゲーム言いたい放題

●日本テレネットの「港のトレイジア」を買いました。ショックでした。代金を返してほしいと本当に思います。まず、操作性が悪すぎます。スクロールがガタガタするのはいうまでもなく、あらゆる反応が遅すぎて、キャラを動かすだけでストレスがたまります。操作はゲームの基本中の基本でしょう？それがこのような状態では他の部分が良くても駄作としかいいようがありません。そして戦闘モード。個人的には気に入っているのですが、大いに不満があります。戦闘中にアイテムが使えないし、弓や魔法が上下左右にしか打てないのは変です。それにキャラによって1ターンでの行動範囲が決まっているのなら、なぜそれを表示しないのですか？　そのために予想外の行動をとることが多いです。また説明書のどこにも「魔法は買う物」だということが書いてないじゃないですか!!　それに説明書には戦闘中にアイテムが使えると書いてありますが、実際は使えないし、こんな意地悪な説明書は見たことがありません。さらに不要な回復アイテムの数々。あんなにいっぱいあっても誰が使うんですか？　パンとかチキンとかメロンとか、あれではプレイヤーが混乱するだけです。グラフィックもビジュアルシーンは良しとしましょう。しかし、肝心のプレイ画面がとても見づらいです。さらに全ての店が4つしかアイテムを売っていないために店の数が増えてるのも負担です。あげくの果てにバグが多すぎますよ。街の人はすりぬけるし、魔法使いに買った魔法をなぜか主人公が持ってるし、戦闘はよく止まって動かなくなるし、何度リセットボタンを押したかしれません。それにこのゲームが8Mも使っているとは信じられません。そのために値段が高いなんて……。このゲームはまだ未完成としか思えないデキです。せっかくの素晴らしいイラストとシナリオが可哀相です。発売日を延期してもいいから完全に仕上げてから発売してほしかった。デバッグもちゃんとしてください。何か事情あったのかも知れませんが、それにしても許せません。二度とこんな思いはさせないでください。

（神奈川県・片平直哉）

――発売前からなかなか人気のあった「トレイジア」が、各誌の発売レビューで酷評されてたのは記憶に新しいところだね。片平くんの細かい指摘もキツイ意見ではあるけれど、メーカーさんにはこういう意見をしっかり受け入れる姿勢がほしいよね。答えは今後の作品のデキで示してもらおうかな。

●三國志は昔から大好きだったのでいつかは買おうと思っていたところなんと、ある店で「三國志II」が6,700円で売っているではないか!　ということでさっそく買って楽しませてもらった。やはり、期待していたとおり面白い。以前から曹操が好きなので曹操ではじめたが、自国が強くなるのと同時に、なかなか引き抜けなかった武将の引き抜きに成功したときのよろこびや、計をかけ、うまくいった時のうれしさなど随所で楽しめた。また、「信長」ほど内政に時間をかけずにすむところや一騎うちなどもよかった。それに新君主で自分の名前をつけられるのも、そこから、どこまで強くなるかが楽しめた。ただいちゃもんをつけるとすると、やや軽い感のあるBGM、パソコンでは新君主の名前も漢字でつけられたのにそれがひらがなの名前になること、バッテリーバックアップが1つしかないところなどがあるが、どれもゲーム上ささいなことなので、それをふくめても上々のデキといえる。でも、パソコンに慣れ親しんだ人には、少しガックリするかもしれない。14,700円の定価も高い。8,000円ぐらいになっていたら、絶対に買いだ!

（長野県・それでも太史慈・16歳）

――値段の高さだけが目立ってる感じの「三國志II」だけど、デキはいいから安ければ買いかな？

●最近プレイした「精霊神世紀フェイエリア」ですが、状況に合わせて攻撃方法が選べたり、グラフィックを多用していたのはよかったですね。またパーティーの各キャラの個性もいきていました。しかし、戦闘終了後のアクセスに5秒ほどかかったり、装備品の強度が身につけるまでわからないなど、基本的なシステムに不満はありましたね。とにかくCD-ROMの長所と短所が出たゲームだったと思った。

（北海道・上野浩明・21歳）

――MEGA-CDにはドンドンRPGがほしいとこだけど、この「フェイエリア」は合格点にはいくデキみたいだね。RPG好きにはOKかな。

イラスト→

鳥取県・あむすめろん(18)

大阪府・世紀末くん(18)

岩手県・くろぐろ(17)

北海道・海野卓(17)

福島県・獅子の井功

静岡県・支配羅騎(15)

【いちゃもん言いたい放題】おいセガ!!「まじかるハット」といい、「ヘポイ」といい、どうしてマイナーなアニメばかり商品化(ゲームに限らずね)するんだ!!　今度出る「炎の闘球児ドッジ弾平」だってマイナーだぞ!!　わかってんのかコラ!!(埼玉県・オレが元祖まんきち)　こらーセガ!!　バックアップカートリッジの値段はなんだー。天の声くらいに安くしろよなー(愛知県・怒りのユーザーM・18歳)

ギョーカイに言いたい!

●スーパーファミコンのCD-ROMが発表されました。各誌とも同じようにさわいでいるようですが、どうなんでしょうね。ハッキリ言って僕は全然信じていません。SFC本体の発表の時も「2万円を切る」とか言っていたのに、実際はメガドラより4千円も高い価格で売られています。もしかしたらCD-ROMは3万5千円になったりして……。

ところで、そんな任天堂の曖昧な情報よりも、MEGA-CDはどうしたのでしょう。ROM²が最近元気になってきているので（上位機種ばっかり出してる気もするが）、セガはもっとCDにも力を入れてほしいですね。昔は「同じ16bitでもSFCは内部演算は8bit、メガドラは内部演算32bit」なんて言われるほど期待されていたはずなのに（オマケにCPUを3つも使えるのだから）MEGA-CDは良質のソフトをもっと出せるはずです。「ソフトしだいでMEGA-CDを買おう」と思っているいまが、よい機会と思いますが……。P.S サン電子のスーパーファンタジーゾーンの広告から「遊べるのはメガドラだけ!」という言葉が消ているのは?

（千葉県・中村勇一朗・19歳）

——うんうん、やっぱりMEGA-CDだけの優良作品がほしいよね。各メーカーさんがんばってよ!

●「G.G.とMSに互換性を持たせてほしい」との意見をよく目にしますが、はたしてそれが意味のあることなのでしょうか?、第一、MSのソフトは数えるほどしかないのですよ。それに「ファンタジーゾーン」「スペハリ」「アウトラン」などといったゲームは、G.G.でもプレイできます。それもゲームバランスなどが改善されG.G.向けのアレンジをされたうえでです。それにもともとTVでプレイすることをふまえて制作されたソフトG.G.でやるのははっきり言って無謀です。これは実際にやってみたから言えるのです。「PS」なんか、字が読めたもんじゃありませんよ。また「逆にG.G.のソフトがMSやメガドラで」といっても、MSは国内ではもう過去のハードです。現在、MSを所有している人は、ほとんどいないと思います。またメガドラでやろうにもG.G.のゲームをメガドラにしたって、面白くないんじゃないかと思います。とにかく「TVゲーム」と「ハンディゲームマシン」を一緒にしないでほしいと思います。メガドラにはメガドラの、G.G.にはG.G.のソフトがあるわけです。ハードに合ったゲームとはどのようなものか、もっと考えてもらいたいです。

（埼玉県・まんきち・14歳）

——新たに論争となりそうな互換性問題だけど、こりゃあ本格的にみんなの意見を募集するぞ。

●ビクター音産にはMEGA-CDでぜひともPCエンジンCD-ROM²で出した「鏡の国のレジェンド」みたいなゲームを作ってほしい。題名は「芸能界大パニック」とかいうゲームで、芸能人がうじゃうじゃ出てくる。主人公は、今はやっぱり牧瀬里穂でしょう。ビクターの技能を見込んでのお願いです。

（東京都・なんてたってアイドル）

——ワンダーメガで本格始動しはじめたビクターさんだから、ホントにやってくれるといいよね。

●やい、タイトー、最近音沙汰ないけどどうしたんだ。けどタイトーも気の毒やのう。ソフトを出すたびに各誌でたたかれ、いままでゲーム業界を引っ張ってきたその姿はナリをひそめてしまった。しかし、多くのユーザーがタイトーの底力に期待しているはずだ。他のメーカーには見られないタイトー独特の発想力には感心するものがあるのだから、今年こそはタイトーの復活を見たい。そしてメガドラでガンガンソフトを出してほしい……けど、今年は1本1本ていねいに作ってもいいかな。「ニンジャウォリアーズ」に期待!!

（大阪府・ノーザンドライバー）

——タイトーさん泣かせますよねえ。まさかこのまま撤退なんてしませんよねえ。お願いしますよ。

●セガに頼みたいことがあります。それはMEGA-CDでメガドライブカートリッジの名曲選のCDを作ってほしいということです。それもただのCDでなく、実際に曲を流しながら、その曲のキャラクターなどが画面上で動くなど、いろいろな機能を入れてほしいのです。セガのゲームだけでなくサードパーティーの曲も入れると素晴らしいです。曲の選び方ですが、人気投票をするというのはどうでしょう。名前は「サウンド・オブ・メガドライブ」なんてどうでしょう?

（埼玉県・内山智）

——どうですセガさん?

大阪府・泉樟葉(17)

SHA ALESTE

香川県・鳥羽まつり(17)

山形県・天野屋精肉店

静岡県・A・H・Y(22)

大阪府・MINO

【BEメガ質問箱】Q：「レンタヒーロー」でノモルワ化学の招待状が見つかりません。「どくしょひゃっぺん　ぎ　おのずからあらわる」のヒントもよく分かりません。どうか教えてください。（埼玉県・太田隆司・19歳）A：最近秘かな人気のある「レンタヒーロー」だけど、難問も多いみたいだね。この場合はとりあえず、本のことは忘れてアイテムのカセットテープを何回も聞き返すべし。

ビンビン トーク & BEメガフォーカス

気がづいてみたら、あのモナコギャルネタからはや1年も続いていたソックリネタ探し。ネタのある限り続けるぞ？

●4月号のＢＥメガフォーカスに載っていた「三国志列伝」のネタだけど、……だっせぇー！　あんなものヘドロとゲロの差だぜ！っていうわけで、この僕が正真証明の本物パ○リネタを送るぜ！　あの「三国志列伝」のまん中にいるやつは、いまから４年前に雑誌広告に載っていた奴で、アリナミンＶドリンクのニューヨーカーことマイケル・ハーダーだ！　どうだスゴイだろ！

（東京都・吉野実・18歳）

──おおっー！　やるなぁ吉野ぉ。先月はネタもとがわからずに「セナか！」などとバカウケしていたバカな編集担当も、このソックリさには超納得しちまったぜ。セガのパ○リネタも、この１年でいろんなものを拝む(おが)ことができたけど、こんな使い方もヒドイよな。そうか、劉備はアリナミンＶドリンクか(違うって)。わはははははは。んじゃ次な。

●ナンちゃんだ！(誰かやりそう)

（愛知県・ヒリウ・19歳）

──おっ！　先月はウッチャンのネタが出たというわけで、今度はナンチャンの一発ネタだな。ちなみにヒリウくんのこのネタは、だいぶ前に送られてきていたのだが、この日のために取っておいたのだ（ホントかよ)。みんなもサクッと笑いたければ、「ベアナックル」を買ってパッケージを見てやろうぜ。そんじゃ、次のネタだ。

●前から思ってたんだけど、「スーパーファンタジーゾーン」の５面のボスはタレントのベンガルさんにクリソツ（死語）なのが最近発見されました。だからほしいソフトを送ってチョンマゲ！（死語）

（静岡県・長野輝・16歳）

──そうそう、あのド・グーとかいうボスのことね。オレも小学校のころの友達にアイツに似た奴がいたんだよな（テキトーいう奴)。……まっ、他にも同様の発見例がたくさんあったから、「ベンガルだ！」とか言ってるはずかしい長野の話は聞かなかったことにしてやろうか（笑)。で、次は？

●４月号の47ページを見てくれ!!KANEKOの「天空列伝武蔵」の右の写真に龍が写っているが、これは同社のビデゲー「歌舞伎Ｚ」に出てくる龍にソックリだ!!　証拠写真がないのは申し訳ないが、これは間違いない!!　だから「ぎゃん自己」はもらったぜ!!

（埼玉県・まんきち・14歳）

──リキんで説明してくれたまんきちくんのいうとおり、あれは「歌舞伎Ｚ」に関係しているのだ。でもソフトはやらん（冷酷な奴)。

●「ベアナックル」取説の「鬼姫＆夜叉(やしゃ)」の鬼姫と「ストリートファイターII」の春麗のポーズがやけに似ています。これは何かの布石(ふせき)なのでしょうか？

（東京都・松田憲治・20歳）

──おおっ。こいつは確かにポーズが似てるよな。「ベアナックル」自体「ファイナルファイト」の似(に)せゲーだから（注：偽(にせ)ゲーではない……）キャラ類でいろいろソックリネタが出てきてるけど、これが「布石」かどうかは……う～ん……ＺＺＺ（寝てごまかす奴)。

【今月のぴーぷる大賞発表】先月は、ちょっとネタのほうにパワーがなかった気がしたこのコーナーだけど、今月は最初から先月のオチ目ぶり（？）を一蹴してくれたぜ。というわけで、今月のぴーぷる大賞は文句なしに「三国志列伝」の劉備ネタを送ってきてくれた東京都の吉野実くんに決定だね。ちゃんと希望ソフトを送るからな。じゃ、来月もいいネタをそろえるから、待ってるんだぜ？

4コマまんが 劇場 MDくん

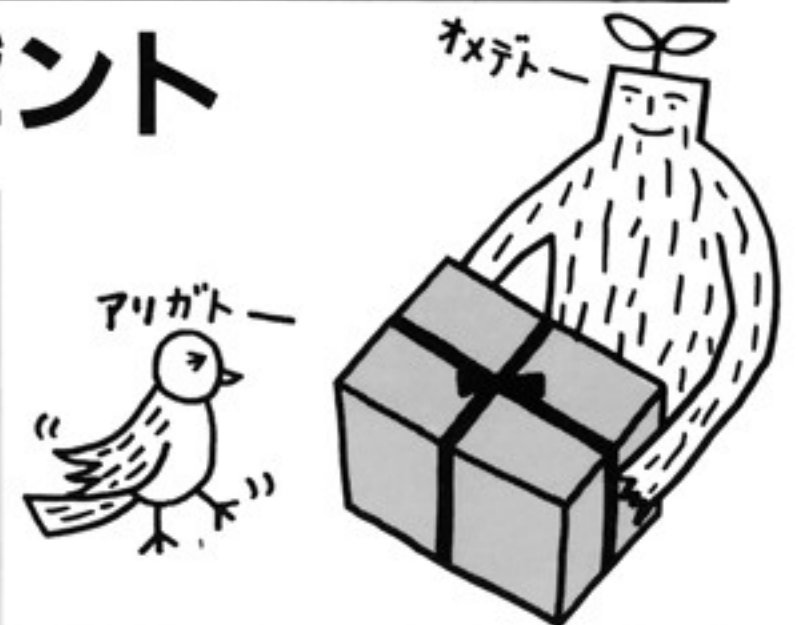
山口県・山脇敏幸(18)

発表されて、いつの間にか消えているソフトたち……。やっぱ期待してるユーザーを裏切っちゃダメだよな。

熊本県・拝二刀(20)

そんな無意味なことをするのに大事な版権を売ってどうする！ ゲームの差ってのは性能じゃないんだぜ。

4月のゴメンナサイ

●目次のなかで「サンダーフォースⅣ」のタイトルに間違いがありました、メーカーの方ならびに関係者の方々に深くお詫び申し上げます。

●P.29のなかで「サークシリーズ」が20位となっていましたが、19位の間違いでした。大変申し訳ありませんでした。

●P.119で声優の郷里大輔さんの名前が大補になっていました。大変申し訳ありません。

●P.126で戦国武将の島津貴久の名前が間違っていました。

びーぷるランドへの投稿は……

論	このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみに、テーマの分野は問いません。また、これをテーマにしてほしい！ という要望がありましたら、ハガキに書いて送って下さい。●7月号のテーマは「メガドライブの発色性能論争」です。メガドライブは同時発色数が少ないと言われて久しいですが、ユーザーにコスト負担をかけてまで色数の強化をすべきかどうか、現実をふまえた上での意見を集めたいと思います。みなさんのご意見やご希望をお聞かせください。
ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送って下さい。できたら新作ソフトのほうがいいなあ。
ギョーカイに言いたい！	ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド〜ンと言っちゃえ！ のコーナーだよ。
ビンビントーク＆BEメガフォーカス	ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。またゲームのなかで「そっくりネタ」を発見したらBEメガフォーカスまで送ってね。こっちはネタによって特別プレゼントもあるぞ。
BE・メガ質問箱	ゲームのことやサードパーティーさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。
いちゃもん言いたい放題	君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3〜4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。どーんとこい。
イラスト	ハガキに黒ペン(鉛筆やカラーは不可)で描いてね。四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ（こっちのほうは痛烈な風刺を期待してるからな)。

なお、〝びーぷるランド〞採用者全員の中から抽選で
●お好みのソフト……2名(うち1本はBEメガフォーカスから)
●図書券1000円分……8名を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき
〒108東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル ソフトバンク㈱
『BEEP！メガドライブ』編集部(○○○○○コーナー)係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

3月号プレゼント

当選者発表

①お好みメガドラソフト（30名）
兵庫県・谷沢健太、奈良県・前田冬彦、愛知県・曽我隆文
埼玉県・砂原久美、岩手県・菅原学、和歌山県・奥本大作
奈良県・吉田雅英、兵庫県・辻川直営、愛知県・飯田拓己
埼玉県・越司文彦、兵庫県・馬場真一、愛知県・中村高士
秋田県・倉田正史、茨城県・森田雄喜、三重県・渡辺良和
東京都・三原啓介、鹿児島県・横山宏之、千葉県・鈴山浩信
広島県・山崎信武、山形県・坂東和則、大阪府・小島孝一
富山県・小野寺俊樹、東京都・野田道弘、滋賀県・谷康夫
京都府・大木剛、神奈川県・岡野光彦、高知県・安田直人
大阪府・本田真郎、北海道・中野康隆、新潟県・酒井英次

②お好みGGソフト（5名）
大阪府・森脇大祐、宮城県・平野智幸、茨城県・佐々木聡
鳥取県・高橋康夫、東京都・平田克彦

③三國志Ⅱカードゲーム（3名）
新潟県・皆川光生、千葉県・田尻一直、大阪府・杉村直幸

④光栄ブックセット（3名）
東京都・島村哲彦、埼玉県・成瀬政男、東京都・高畠茂征

⑤サバイバルナイフ（10名）
東京都・境誠一、神奈川県・諏訪部慎也、東京都・坂本勲
千葉県・山名伸、神奈川県・森花弘志、福岡県・織田彰
山口県・河田徹、大阪府・細川昇、宮城県・小倉保彦、岡山県・福田幹夫

★シルキーリップ色紙（1名）
岩手県・細川朋

★今月号びーぷるランド採用者プレゼント：（ソフト1本）：岩手県・木村仁、（図書券1,000円）：東京都・森田耕平、神奈川県・片平直哉、東京都・小泉淳、三重県・阪崎昌巳、埼玉県・太田隆司、静岡県・杉崎泰史、東京都・松田憲治、山口県・山脇敏幸★3月号読者レースセット当選者：岐阜県・長沢貴章、青森県・中嶋淑智、東京都・並木俊一、千葉県・北本光一、愛知県・石田辰雄

Sega Salum

ACT.7

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly

本家日本ファルコムを訪問。新社屋で気分も一新

4月を迎えて学期が改まり、読者のみんなも新たなスタートを迎(むか)えたことだろう。そこで今回は気分を変えて日本ファルコム本社を訪問。社屋を移し、気分一新の本家は、現在どんな動きをとっているのだろう？

加藤　うちは3年ごとに引っ越していまして、ここで4回目なんです。前のところに4年もいたので、ここらでひとつ気分を変えよう、と。

――引っ越しで気分も新たになって、新ソフトも発売されると。

加藤　そうです。「ドラゴンスレイヤー英雄伝説II」と98版の「ぽっぷるメイル」の2本です。もしかしたらこれは、MEGA-CDに移植するかもしれません。

――セガ・ファルコムのラインナップとして、9タイトルほどあると聞きましたが、この2本はその中に入る可能性が……。

加藤　まだ確定できませんが、そういう動きもありますね。いくつかのラインナップはありますけど、契約などの諸事情で、まだ公表できない段階です。じっくり取り組んでいいものを作る、というのがうちの信条ですから。発表できる日を待っていてください。

代表取締役 加藤正幸さん
日本ファルコム社長。もちろんセガ・ファルコムの社長でもある。

ここが受付。きれいなお姉さんたちが、親切に対応してくれる。右に応接室あり、奥には社長室が見えるぞ。

新築ビルの5・6階が日本ファルコム社。5階が受付と社長室、6階が開発室だ。どちらも広くてうらやましい。駅からも近いし、とっても便利。

広くて大きな開発室。たくさんのプログラマーがモニターに向かっている。ファルコムの新作は、ここから生まれるのだ。

ゴージャスな社長室。加藤社長の机も、大きくて立派なのだ。

自動販売機

なんと20種もあるジュースの自販機。中でジュースが注がれてから出てくるから、周りにこぼれない。清潔で、しかも安い。

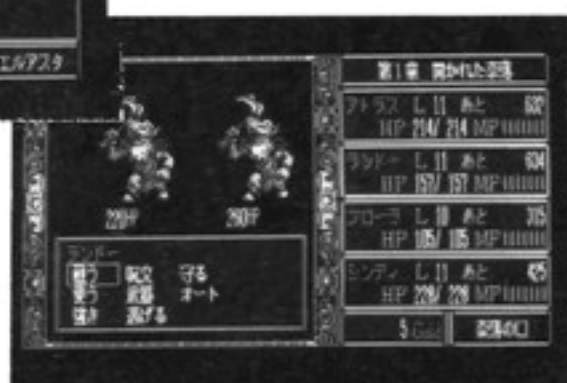
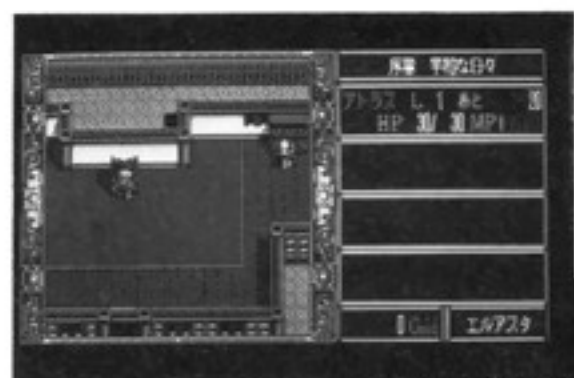
ファルコム新作をチェック!! 期待の2作だ!!

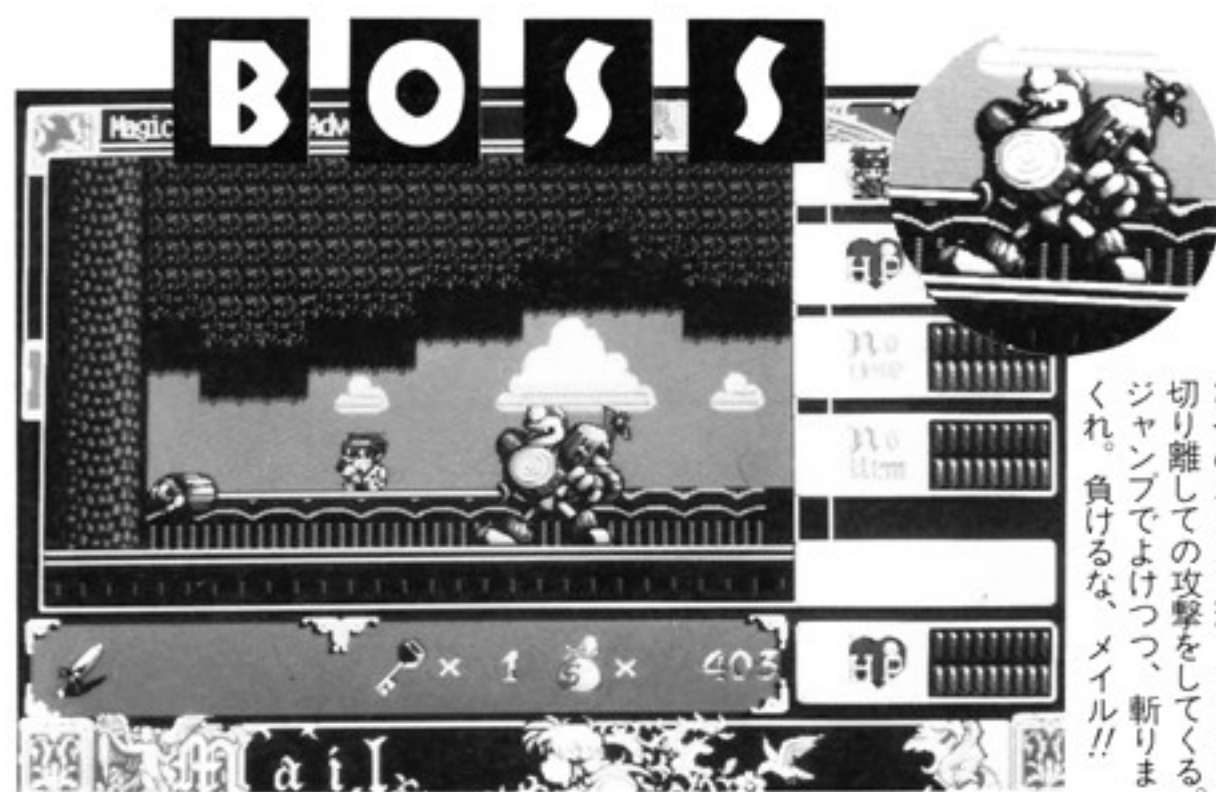
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

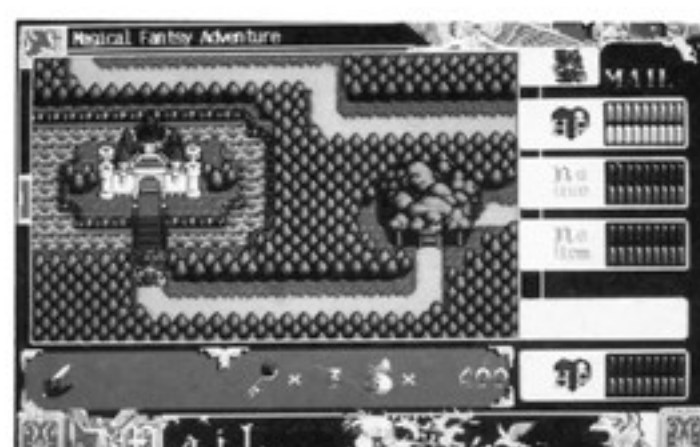
前作が発売されてから1年半。いよいよIIの登場だ。

主人公は、前作の王子の息子。ストーリーを追っていくと、どこかで見たようなイベントがチラホラ。Iをプレイした人なら、かなり笑えるんじゃないかな。もちろん、初めてプレイする人だって、その面白さは十分堪能(たんのう)できる。

戦闘は、もちろんオートバトルシステムだ。前作より、ずいぶん賢(かしこ)くなっているらしい。88版のみ現在発売中だ。

おや、そこにいるのは前作の主人公殿では? 王位も主役の座も、世襲制なんでしょうかねぇ。

さあ出発しよう!! いつの時代も主人公たちは、元気に冒険へ出かけるのであった。お父さんに、よく似ているねぇ。

おや、どっかで見たことあるような……。先生が本を取りに行っているスキを狙って……。

戦闘はオートバトル。自分の好きなように戦いができる、自由度の高いシステムだ。

ぽっぷるメイル

先だって88版で発売された、このゲームも、ついに98版に移植されるぞ。タイトル画面からして変わったので、88版でクリアした人にも再プレイをすすめたい。両方持っていないよ〜という人は、メガドラへの移植に夢をつないでください。ところどころに盛りこまれたビジュアルは、やっぱりグー。

最初の目的地は、うっそうとした森だ。どんな敵が待っていることやら……。いさんで向かうメイルだが……。

ブタが現れた! ザコとはいえ、侮るのは危険。メイルと同じ頭身ということは、リアルバージョンになると、ブタも8等身に……!?

第一のボスが出現した。腕を切り離しての攻撃をしてくる。ジャンプでよけつつ、斬りまくれ。負けるな、メイル!!

セガ・ファルコム取締役 矢野一隆の 仁義なき業界オチ①

ＢＥメガには「ギョーカイに言いたい」というページはあるが、「ギョーカイから言いたい」というページはない。そこでギョーカイ人を代表して(勝手になるなという声もある)このコラムを始めることにした。ギョーカイ人が毎回出るが、サカナにされてもすべてはユーザーサービスの一環と割り切り、クレームを編集部に持ちこまないヨーニ。

以前、同じようなコラムを担当していたとき、ある人のカミさんがそのコラムを読み、その内容が原因で家庭問題に発展したことがあった。そこで教訓。「これからは、仕事と愛人とＢＥメガは、家庭に持ちこむな!」

カミさんが出てきたところで第1回目は、ヒトのカミさんのオハナシ。「これなら無理ないな」と、その場の仲間は全員うなった。

1カ月前、ギョーカイ仲間で例のごとく銀座のクラブ（それも美人ぞろい）へ行ったのだが、ホステスにもたれて寝てしまった男が1人(本人は強く否定)。「もったいない奴」と皆で馬鹿にしたのだが、今、そのワケが判明。“今”とは、彼の結婚パーティー。“奴”とは、G社のY 28才である。

結婚式でのダンナというのは一般に緊張ガオなのだが、彼の場合は頬がゆるみっぱなし。まるで様になっていない。それというのも、花嫁がこれまた正真正銘の美人。この美人との結婚を1ヵ月後に控えれば、クラブで寝ても惜しくはないかなというカンジ。ところで、この結婚披露宴は非常にユニークであった。まず祝辞が、乾杯を入れて4人だけ。これはウレシーよ。「人という字は」とか「大事な3つのフクロ」とかタワイもない話を料理を前に長々聞かされるのは、このギョーカイっぽくないものね。主賓は1人で、ＴＥ社のY社長。乾杯はセガの桜井専務。ナイスメンバー。それに挨拶の1人は、なんとプロの女雀士のオマケつき。料理といえば今回はテーブル・ビュッフェ方式。つまりバイキング。料理コースの進行遅れを気にしなくてもいいのがヨイ。特にユニークなのが、ご両人ともお色直しなし。ずっと会場にいて招待客に例の笑顔サービス。これもなかなかカンジがよかった。オール・メンバー300人、そのうち3分の2はギョーカイ人。パーティーが進むうちに名刺交換から商談に進むグループあり。だんだん、遅ればせながら賀詞交換会の様相。そして外部席。「このメンバーからしてお祝が一人○〜○万ってことはないよナ（ほとんどソフトハウスの社長か役員クラス)。絶対に黒字クロジ」「ほらいないヒトは、いつもサカイ」。でもさんざん悪口を言われた後で「彼ってサァ、美人のヨメさんがいるんだよねぇ」で変に彼のステイタスが納得されてしまうくせがあって、彼の場合、多分成功側になるかナ。で引出モノに移ろう。これがまた豪華。ウエッジウッドの何に使ったかわからないデコレイティブな飾り皿、そろいのハンドタオル、ウェディングケーキ代わりにボディバのペアチョコ。うれしい惣菜つきのストーム・プラント(?)。けっこうなコリと出費。ありがとうございました。Y社長のこだわり。ボクのとなりがF社のK社長。そして彼の一言。「今まで、このギョーカイの社長の結婚式に何度も出席したけど全部うまくいってないんだよネ」。

さて彼はこのジンクスを破るか。お幸せに。

ジャムおじさんの 本音で迫るTVゲーム業界

WONDERMEGAも発売され、話題がいっぱいのMEGA-CDソフトだが、今回からは一転してそんなMEGA-CDソフトの影に隠れがちなROMカートリッジについて考えてみようと思う。

Writing／ジャムおじさん

追跡シリーズ　メガドライブが危ない！ 第1回 人気ソフトが再販されないのはなぜ？

サードパーティーの人気ソフトが手に入らない

メガドライブも3月に発売された「シャイニング・フォース」で、再び勢いがついてきているようだ。こうしたビッグタイトルは、発売当初に入手できなくても、いずれは再販されるだろうということでユーザーは心配していない。しかし一方では手に入れたいのにどうして再販されないのかと思われるソフトが多すぎるという不満をユーザーからよく耳にする。とくにサードパーティーのソフトに多い。

ユーザーのこうした不満は、メガドライブの稼働率を下げ、ユーザーの裾野を広げるうえで大きなネックとなっているようだ。サードパーティーとしても、ソフトの再収益増となり、願ってもないことになる。メガドラのサードパーティーのなかには問屋に対する発言力がないメーカーや、発言力があっても問屋が仕入れを渋るとそれに従い、その分をスーパーファミコンで儲けようとするメーカーがある。結局、ユーザーが割りを食うハメになるのだ。こんなことでは、いくら米国で任天堂と互角の勝負をしていても、国内では依然としてマイナーな存在のまま。それどころか、サードパーティーが撤退する動きにもつながる危険性を有している。

問屋サイドはサードパーティーに冷たい

今まで発売されたソフトのなかからユーザーが再販を希望しているソフトをピックアップしてみたのだが、いずれも初期ロットが少ない。そのため、これらのソフトは地方にまで、なかなか出回っていないようだ。　たとえば、ナムコの「レッスル・ボール」なんだけど、僕も折りにふれ探しているのだが、いまだに手に入らない。昨年少々再販されたようだが、首都圏を中心に、しかもおもにディスカウントショップで再販されたため、すぐに売り切れてしまった。

メーカーからすれば、受注ロットがまとまらないと再販したがらないし、すぐに売り切れてしまえばそのままである。過剰在庫は持ちたくないわけだ。ある程度問屋サイドが在庫リスクを負うか、メーカーが小ロットずつ再生産するしか再販の手だてはない。しかし、おもちゃ問屋サイドとしてもへたをすると、売れないソフトを抱えてでも、採算がとれるビッグゲームを多く扱うといったスタンスをとっているようだ。メガドラのサードパーティーとしてはセガに期待をしておけば、十分との対応らしい。

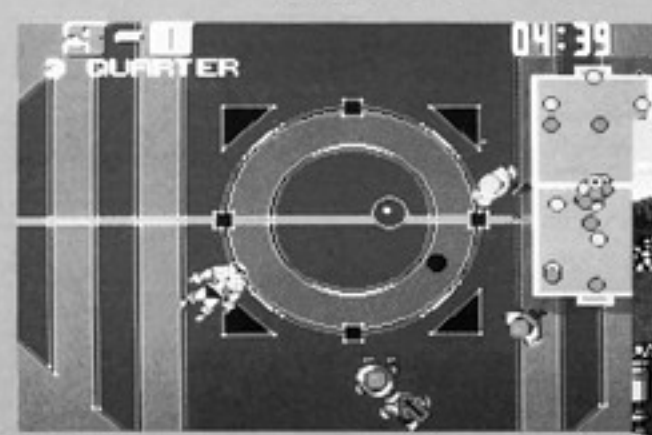
セガが責任ある問屋対策を打つ時期だ

良質のソフトが、発売後コンスタントに市場に出回らない状況がこのまま放置されると、メガドラユーザーのパイも伸びず、サードパーティーも採算がとれるスーパーファミコンにシフトして行かざるを得なくなる。結局はセガにとって致命的なつけとなって還ってくることなろう。

セガは、足下の自社ソフトが好調だからといって浮かれることなく、きめ細やかなサードパーティー対策を問屋ルートをとおして手を打つべきである。場合によってはサードパーティーの抱える再販在庫リスクをセガがサポートするぐらいの姿勢があってもいいのではないか。

いずれにせよセガは、サードパーティーが安心して開発できる環境を整備しないと、マークIIIのようにメガドライブも確実に衰退の道を歩むことになる、と僕は警鐘を促したい。

再販の希望が高いおもなメガドラソフト

異色のシミュレーションとして除々に人気が高まってきた感がある。

発売されて1年以上たつのに未だに「再販してほしい」という声が絶えない。

ユーザーから再販が期待されるソフト10

順位	ソフト名	メーカー	ジャムおじさんから
1位	レッスルボール	ナムコ	ひどいの一言
2位	不思議の海のナディア	ナムコ	まだまだ売れる
3位	武者アレスタ	東亜プラン	もっと再販すべし
4位	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	まだまだ売れる
5位	ラングリッサー	メサイヤ	まだまだ売れる
6位	魔王連獅子	タイトー	再販まったくなし
7位	乱世の覇者	アスミック	再販まったくなし
8位	ソーサリアン	セガ	なぜ再販しない
9位	エル・ヴィエント	ウルフチーム	まだまだ売れる
10位	スタークルーザー	メサイヤ	なぜ再販しない

SEGA 専門店

サ★ンタ

まじかるタルるートくんはお買い得くだッ!!

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石ビル

サンタのおすすめ新作ベストテン(3月〜5月)

順位	タイトル	発売日	価格
①	シャイニングフォース	3/20	☎
②	アリシア・ドラグーン	4/24	5,200円
③	シャドーオブザビースト	3/27	5,900円
④	まじかるタルるートくん	4/24	2,600円
⑤	ピットファイター	3/27	5,200円
⑥	サンダープロレスリング外伝	3/27	4,500円
⑦	A列車で行こう	4/3	4,400円
⑧	ターボアウトラン	3/27	4,000円
⑨	鋼鉄帝国	3/13	5,200円
⑩	中島悟のF1ヒーロー	5/15	5,200円

3〜5月のソフト

タイトル	発売日	価格
バトルマニア	3/6	3,800円
鋼鉄帝国	3/13	5,200円
TOEJAM & EARL	3/13	4,400円
シャドーオブザビースト	3/27	5,900円
シャイニングフォース	3/20	☎
ART ALIVE	3/27	2,600円
サンダープロレスリング外伝	3/27	4,500円
ストームロード(米国)	3/27	4,500円
ターボアウトラン	3/27	4,000円
ピットファイター	3/27	5,200円
A列車で行こう	4/3	4,400円
アリシア・ドラグーン	4/24	5,200円
まじかるタルるートくん	4/24	2,600円
大航海時代	4/29	8,800円
中島悟のF1ヒーロー	5/15	5,200円
バッドオーメン	/	4,500円
シーザーの野望II	/	6,000円
カメレオンキッド	5/29	4,400円
グランドスラム	5/下	4,500円

サンタのおすすめベストヒット20(在庫のある中からあいうえお順)

タイトル	価格	タイトル	価格
アウトラン	2,800円	大魔界村	4,600円
アークスオデッセイ	3,500円	ソーサルキングダム	5,800円
アドバンスド大戦略	4,000円	ドナルドダック	2,800円
ギャラクシーフォースII	3,000円	バハムート戦記	2,800円
ゴールデンアックスII	3,800円	ファンタジア	2,800円
ザ・スーパー忍	4,000円	ベアナックル	4,500円
シャイニング & ザ・ダクネス	2,000円	麻雀道場	4,000円
スーパーモナコGP	4,000円	マスターオブモンスター	3,000円
ゼロウィング	3,800円	ミッキーマウス	3,000円
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,800円	雷電伝説	3,000円

※商品は全て新品です。 ※新作ソフトは発売日にお届けいたします。

SEGA メガドライブ 11,800円

商品	価格	商品	価格
ゲーム図書館	8,500円	コントロールパッド	1,600円
RFスイッチ	1,600円	メガブラスターパッド	2,000円
ビデオ入力コード	800円	アスキーメガパッド	2,500円
ACアダプター	1,200円	クラスタースティックE'S	4,800円
XMD-1RGBユニット	3,500円		

メガドライブ専用ソフト

タイトル	価格	タイトル	価格
アトミックロボキット	2,000円	ダーウィン4081	1,500円
アローフラッシュ	2,000円	タスクフォースEX	4,800円
アンデッドライン	5,000円	ダーナ	5,000円
イースIII	5,800円	ダブルドラゴンII	3,800円
ヴァーミリオン	2,000円	ちびまる子ちゃん	3,800円
ウィプラッシュー	1,500円	ティックトレーシー	1,500円
ヴェリテックス	3,000円	ティノランド	3,600円
ウォルフィード	2,000円	テクモワールドカップ	4,100円
宇宙戦艦ゴモラ	4,000円	忍者武雷伝説	4,800円
エイリアンストーム	3,800円	信長の野望	8,000円
エグザイル	4,800円	バトルゴルファー唯	1,500円
SDヴァリス	4,500円	ビーストウォリアーズ	4,800円
F1サーカスMD	3,800円	ファイヤムスタング	3,900円
エレメンタルマスター	3,000円	ファンタシスタIII	1,500円
カース	1,500円	フェリオス	1,500円
球界道中記	2,800円	ブルーアルマナック	3,800円
究極タイガー	2,000円	ブロックアウト	2,000円
空牙	3,800円	プロ野球'91	3,800円
クラックダウン	2,000円	ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
クルードバスター	5,200円	ボナンザブラザーズ	2,000円
ゲイングランド	2,000円	ポピュラス	2,000円
ゴーストバスターズ	1,500円	まじかるハット	1,500円
サイバーボール	2,000円	マスターオブウェポン	3,800円
三国志	2,000円	マーベルランド	4,000円
三国志II	10,000円	ミッドナイトレジスタンス	3,000円
サンダーフォックス	3,500円	悪のトレイシア	5,800円
斬〜夜叉円舞曲	1,800円	夢幻戦士ヴァリス	5,800円
シャドーダンサー	2,000円	ムーンウォーカー	2,000円
ジャンクション	2,000円	メガトラックス	2,000円
雀偵物語	4,800円	モンスターレアー	1,800円
上海III	4,000円	モンスターワールドIII	3,800円
ジュエルマスター	2,000円	乱世の覇者	5,900円
JuJu伝説	3,200円	ルナーク	4,200円
将棋の星	4,000円	レッスルウォー	3,000円
ジョーモンタナF	3,500円	レンタヒーロー	3,000円
ジョーモンタナII	3,800円	ロードブラスターズ	4,500円
ストライダー飛竜	4,200円	ローリングサンダーII	4,500円
ストリートスマート	3,800円	ワードナーの森	2,000円
スーパーエアーウルフ	3,000円	ワニワニワールド	4,500円
スーパーハイドライト	2,000円		
スーパーハングオン	3,900円		
スーパーモナコGP	4,000円		
スタークルーザー	2,800円		
スパイダーマン	2,000円		
スペースインベーダー	1,500円		
セイントソード	3,500円		
戦場の狼2	2,800円		
ソードオブソダン	2,000円		
ソーサルキングダム	5,800円		
ダイナマイトデューク	3,000円		
太平記	2,800円		

メガCDソフト バックアップRAM 4,600円

タイトル	価格
ヘビーノバ	2,000円
惑星ウッドストック	2,000円
ソルフィース	3,800円
ノスタルジア	3,800円
アーネストエバンズ	3,800円
天下布武	4,800円
フェイエリア	4,800円
LUNAR	5月
コズミック・ファンタジー	4月
シルキーリップ	4月
デス・ブリンガー	
テトネイター・オーガン	4月
ゆみみみっくす	6月
プリンスオブペルシャ	5月
アイルロード	4月
ライズオブザドラゴン	4月
クイズスクランブル	5月
パワードリフト	6月

SEGA ゲーム・ギア 13,200円

商品	価格
チューナーパック	9,500円
バッテリーパック	4,800円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円
ビッグウインドー	1,800円

ゲーム・ギア専用ソフト

1200円コーナー
ギアー・スタジアム
スーパーモナコGP

1800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2000円コーナー
ウッディーポップ
がんばれゴルビー
サイキックワールド
ミッキーマウス
スペースハリア3

2500円コーナー
ギャラガ'91
クニちゃんのゲーム天国
ソニックザヘッジホッグ
ドナルドダック
忍者外伝
パックマン
バット&バター
ハレーウォーズ
ファンタシースター
ポップブレーカー
琉球
コラムス
紫禁城

2700円コーナー
アックス伝説
グリフォン
まじかるタルるーと

3000円コーナー
エターナルレジェンド
ラスサンサーガ
ARLIEL(アーリエル)

3500円コーナー
フレイ　アレスタ
まじかるポピルズ

マークIII・マスターシステム用ソフト

(MDはメガアダプター必要…2500円)

無料ソフト
ギャラクティックプロテクター
め組レスキュー
メイズウォーカー

300円コーナー
アシュラ
アレックスのミラクルワールド
あんみつ姫
剣聖伝
星をさがして

500円コーナー
アフターバーナー
熱球甲子園
ロードオブソード

その他

タイトル	価格
アレスタ	1,500円
サンダーブレード	1,500円
忍	1,500円
スペースハリア	2,000円
ダブルドラゴン	2,500円
ファミリーゲームス	1,500円

マークIII・マスターシステム用欧米バージョン

(アダプターAD300必要…2500円)

3600円コーナー
ゴーストバスターズ
コラムス
サマーゲームス
上　海
チョプリフタ
ドラゴンクリスタル
ブラックベルト(北斗の拳)
ワールドカップイタリア
ワールドゲームス

3900円コーナー
アメリカンベースボール
R・C GP
アレックス忍ワールド
ESWAT
エイリアンストーム
エースオブエースズ
エリアアサルト
カジノゲームス
カリフォルニアゲームス
クラウドマスター
ゲイングランド
サイキックワールド
サイコフォックス
サイバー忍
サブマリンアタック
ジャングルファイト
獣王記
G-LOC
スクランブルスピリッツ
スパイダーマン
スーパーモナコGP
スラップショット
ソニックザヘッジホッグ
大魔界村
タイムソルジャー
ダブルホーク
サガイヤ(ダライアス)

3900円コーナー
ディックトレーシー
デッドアングル
テニスエース
ドナルドダック
バトルアウトラン
ビジランテ
ヘビーウェイトチャンプ
ボナンザブラザーズ
ボンバレイド
ミッキーマウス
ムーンウォーカー
ランページ
ワンダーボーイIII
ワンダーボーイ モンスターランド

4200円コーナー
R-TYPE
ギャラクシーフォース
ゴールデンアックス
ゴルフマニア
シャドーダンサー
ストライダー
マークス
ラインオブファイヤー

※以上の欧米バージョンソフトは、GGアダプター(3500円)を使用すればゲーム・ギアーで遊べます。

光線銃用ソフト

タイトル	価格
ギャングスタータウン	3,600円
シューティングギャラリー	3,600円
アサルトシティー	3,900円
ランボーIII	3,900円
レーザーゴースト	3,900円
光線銃	3,000円
連射パッド SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

- ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
- 配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
- サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
- FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456 または03-3258-0333(TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
- 不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。●業者からの売り込み歓迎、ただし新品に限ります。

BEメガホットメニュー

BE-MEGA HoT MENU

PART 1

まじかる☆タルるートくん

セガ／4月24日発売予定／3,880円／ACT／4M

今月のイチ押シ！ キャラクターゲームの常識を破るデキの良さ！

アクションゲームのエッセンスがいっぱい!!

お待ちかね。新作のタルるートくんの続報だ。いままでいろんな機種で、このタルるートくんのゲームは出てきたよね。今回のこのメガドラの新作はそれらのなかでもかなりいい点をつけられるデキだ。いままでに出た、横スクロールのアクションゲームのいいところをうま〜く取り入れている。また、このゲーム独自の楽しさもちゃんとあるから、これは買いだ。しかもこの低価格。まさに「うまい、安い、面白い」の吉野家牛どん的なゲームが店頭に並ぶなんて、こりゃまた春から縁起がいいじゃありませんか、ねぇ。

そこらのキャラものとはちょっと違う

キャラクターものというと、すぐ「なんだキャラものか」と敬遠する読者も多いかもしれない。確かにキャラクターに頼ってばかりいて、肝心のゲーム性がおろそかになってしまうゲームもあるにはある。でも、このタルるートくんはちょっと違うぞ。原作の魅力を生かしたキャラクターの動きをよーく研究している。また、うまくそれをゲームに作り変えているんだ。タルるートくんの攻撃は、原作にもちゃんとある「ソードペンまじっくん」を使っているし、その使い方も原作のファンなら大喜びするような感じだ。とにかく、「キャラもの」のなかでもピカイチだ。

飛行

ジャンプボタンを2回押すと、ご覧のとおり、スィーッと飛べるんだぞお。

攻撃

タルるートくんの自慢の小道具が、このゲームで重要な役割を果たすんだ。

ステージ1

じゃば夫 大あばれの巻

いちばん最初のステージは本丸君の通う綿区市立南野小学校。ある日、本丸君が学校に着くと、得体の知れない生き物が学校じゅうをうろうろしているではないか！　どうしてこんなことが起こったのか？　ナゾを解決するために、タルるートくんが調査に乗り出した。ここでの大物の敵は本丸のライバル２人だ！

「ソードペンまじっくん」でいろんな物に顔を描け。すると武器の代わりになる。

じゃば夫登場

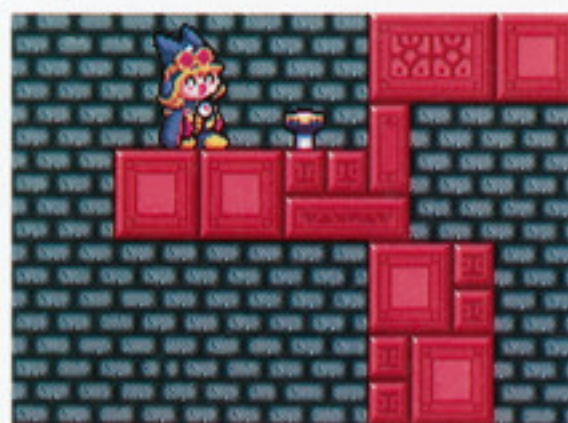
バシッ

原子力登場

悪ガキじゃば夫をこらしめろ!!

グラフィックにびっくり大興奮!!

２つめのステージは、学校とはまったく違う世界だ。何者かによって、タルるートくんは魔法の国に連れてこられたらしい。ここでは、ステージ１のように、バケツや消火器は出てこない。でも、小さいサイズの砲台に「ソードペンまじっくん」で顔を描くと、その大砲が武器になり、飛び道具として使うことができるのだ。これを使いこなすとかなり速いペースで進むことができるはずだ。このステージは３つに分かれている。まず、ところどころに谷底や壊れた橋なんかがあるフィールド面。それから、ナゾの迷宮のような面に続く。そしてまたフィールド面にもどる。最後はタルるートくんの仲間のミモラが戦いを挑んでくるのだ。なぜだあ〜？

この迷宮のブロックを、例の「ソードペン」で顔を描くと、なんと！　画面正面に浮きあがってくるのだ。　驚き！

このスイッチらしきモノを踏むと、ブロックが傾いた。これはほんとに拍手しちゃうぞ。

ひゅるるる

ミモラ登場

ステージ2

魔法の国を突き進めの巻

ステージ3
絵本の国で大冒険の巻

このステージ最初のボスキャラ、ラキュル伯爵だ。マントを開くと、コウモリがバサバサッと襲ってくる。こいつの攻略はけっこう大変だ。

さて３つめのステージは、絵本の国にまぎれこんでしまったんだ。そういえば、なんとなく画面を見ていると、ファンタジックなイメージがあるよね。ここは、大きく分けて、２種類の面がある。まずは、ちょっと暗めの森、ここはけっこうやっかいな場所だ。とにかくコウモリ野郎がわんさと押し寄せてくる。こいつらをうまくかわして行けばいいのだけれど、世の中なかなかうまくいかないのよねえ。

ここを通り抜けると、こんどは強制スクロール面に変わる。おまけに足場は雲だけで、しかも、その雲も、画面からスクロールアウトする前に次のに飛び移らなければならない。これはムズイ。おまけにボスキャラの連中もムズイ。とにかく何度もプレイするしか手はなさそうだ。

ボスキャラ登場

これが強制スクロール面。雲をうまく飛び移らないと、下に落ちてしまう。また、キリンなんかが障害物になるぞ。

ちょっとムズイ敵がやってくる!!

たるる～ 攻略法

このゲームをプレイするひとが必ず知っておかなければならないことを教えよう。

た・たこ焼

右の画面写真を見よう。このキャラを攻撃するとたこ焼きになる。下の写真は本物。ううっ食いたい!!

原作を読んだことのある人ならタルるートくんの好物はわかるよね。そう、あの関西名物のたこ焼きだ。これを取れば、ライフが１つ回復するぞ。

魔法をかけるんるん

タルるートくんは魔法使いだから当然魔法を使うことができるのだ。写真のようにニッコリポーズをとると、ミモラが代わりに戦ってくれたりする。ただし、回数に制限あり。

ミモラが助けてくれる!!

たるる～、と声をあげて魔法と使うところだ。ちなみに声はアニメと同じ、TARAKOの声をサンプリングしている。

まじかる☆タルるートくん開発インタビュー

ＢＥＥＰ　「タルるートくん」は、開発のスタッフが少なかったと聞いたのですが。
富沢　ええ。僕を含めて４人しかいませんでした。でも、かかった日数が約半年だったんです。
ＢＥＥＰ　その人数でその期間のうちにゲームを作るというのは驚異的なことですね。
富沢　ええ、まぁ。完成間際にはスタッフが家に帰れない、という日もありましたが（笑）。
ＢＥＥＰ　でもたった半年であれだけのできのゲームを作ってしまう、ということで、何か作るうえでの秘訣(ひけつ)みたいなのはあるんですか？
富沢　そうですね。確かにチームワークがいい、ということもありますが、とりあえずゲームを作っていくときに、目的がしっかりしていたんですよ。どんなゲームを作るのか、というものが意志統一されていたから、みんなそれに向かって集中できたんだと思いますね。もともとウチの会社はゲーム好きな連中が集まってできた会社ですから、そのあたりがうまく出たというか……。
ＢＥＥＰ　なるほど。では具体的に「タルるートくん」についてお聞きしますが、原作者の江川さん側から何か注文はありましたか？
富沢　いえ、とくにああしろこうしろという注文はなかったし、ほとんどノーチェックでした。ただひとつ言われたのは、「タルるートくん」の登場人物の人間関係が壊れてなければいいということぐらいですね。あと、ウチのグラフィック担当が江川さんの原作をかなり研究しまして、原作に出てこないキャラなんかもなるべく雰囲気を壊さないように細心の注意を払いました。
ＢＥＥＰ　そうですか。あと、この「タルるートくん」は他の機種でもいくつか出ていますけど、そのあたりは意識されましたか？
富沢　いや、とくに意識はしませんでした。我々が意識したのは、とにかく横スクロールのアクションゲームだということです。われわれなりに、横スクロールのアクションゲームとはどんなゲームなのか、ということを考えて作ってみたのがこの「タルるート」なんです。それから、キャラクターゲームでいいものを作りたいという意識がありましたね。
ＢＥＥＰ　今回、富沢さんはメガドライブは初めてということで、そのあたりはどんな感想をお持ちになったんですか？
富沢　我々はもともと「ゲームフリーク」というゲーム同人誌を作ったところから始まってますから、みんなやはりゲーセンのゲームが好きなんですよ。ですからゲーセンの市場のナンバーワンのセガさんとおつき合いしたいというのがありました。それで、我々はいずれゲーセンのゲームを作りたい、というのが夢なんですよ。だから、今回の「タルるートくん」はすごくいい勉強になりました。
ＢＥＥＰ　そうですか。では、メガドラのソフトで何か参考にされたものはありますか？　たとえば「ソニック」はどうでしたか？
富沢　ええと、われわれが意識したのは「ソニック」よりもむしろ「アイラブ・ミッキーマウス」のほうなんです。「タルるート」のキャラのなめらかな動きなんかは「ミッキー」を参考にしてますね。ただ、「ソニック」は各ステージの最後に出てくるDr.エッグマンが印象的でした。あれは同じキャラなのに、出てくるたびに攻撃法が違っていたのがとっても新鮮だったんです。
ＢＥＥＰ　なるほど。本日はどうもありがとうございました。

"タルるート"は横スクロールアクションのひとつの解答です

㈱ゲームフリーク　富沢昭仁氏

田尻智氏で有名な㈱ゲームフリークに所属。「Theスーパーファミコン」誌で『GAMEの殿堂』を連載中。とくにNo.6は、キャラクターゲームについて書かれてあるのでぜひ読んでおいてもらいたい。

この「タルるート」には制作者のアクションゲームに対する、熱ーい思いがあるのだ。

ゲームフリークとは？

㈱ゲームフリークはゲームソフトの開発はもちろん、出版活動など、ゲーム業界で幅広い活躍をしている会社だ。おもな開発ソフトに、「クインティ」、「ジェリーボーイ」、「ヨッシーのたまご」などがある。

アリシア　ドラグーン

ゲームアーツ／4月24日発売／7,800円／SHT／8M

稲妻で悪を倒せ!! アリシア参上!!

ALISIA DRAGOON
START
OPTIONS
© 1992 GAME ARTS.

今回の「アリシア ドラグーン」は、ステージ5を中心に大紹介だっ! 敵も、手強いやつらばかりだ!!

STAGE5◆エリア7◆

START

A

ステージ5の前半は、〝地下水源洞窟〟だ。最初の敵は、こうもり軍団。そして、緑色の〝ジャデイ〟軍団が待っている。ジャデイは稲妻が当たると、小さくなる。が、一定時間がすぎるとまたもとに戻ってしまう。稲妻を撃ったら、すぐ通り抜けよう。またアリシアが近づくと、壊れた土管（?）の中などから敵が飛び出してくるぞ。稲妻のパワーゲージに気をつけて、突き進んで行こう。

この面は、山あり、谷ありデコボコしている。下に降りたり、上に登ったり右に左に大忙しだ。ジャンプしてもとどかないところは、フェアリーが助けてくれる。探し出せっ!!

ステージ5の最初の敵が、コイツら。こうもり軍団だ。でも、稲妻のパワーはMAX状態だし……。一撃だぜっ!!

こうもりを倒して下に降りると、現れるのがこの〝ジャデイ〟軍団だ。稲妻を当てたら、一気に走り去ろう!!

STAGE
エリア8へ

A

ジャンプしても、ととかないところにきた場合、天使を見つけておけば……。ご覧のとおり、フェアリーが助けてくれるんだ。

エリア7のゴール近くにくると、敵が3人現れる。向こう側へ飛び移っても、今度は後ろから飛び出してくる。

STAGE5 ◆エリア8◆

ステージ5のエリア8は、とても熱い溶岩洞窟が舞台だ。炎が吹き上がり、ゴツゴツした岩を登るアリシア。また、ここには〝チャガン〟という敵がいる。こいつが何とも憎たらしいヤツで、突然現れたり消えたりして近づいてくる。攻撃もしてくるので、十分に気をつけたいヤツだ。上へ上へと登っていくと、岩軍団が待ちかまえている。アリシアが近づくと、ドドッと落ちてくるので頭上注意だ!! 慎重に、進んでいこう。最上階までたどりついたら、後はボスの〝ガズシェン〟を倒すのみ。フェアリーを助けるのを忘れずに!!

ところどころの、岩から吹き出る蒸気。これにも、十分気をつけたい。蒸気の出るタイミングをつかんで、飛び越そう。次の行動は、素早く。

STAGE 6

START

炎が吹き上がる場所では、ＯＰＭにも気を配ろう。うっかりすると、焼き殺されてしまうぞ!!

こいつが、憎ったらし～いチャガンだ。ったく、いきなり出てくんなー!! びっくりすんだからさ～。

岩軍団には、気をつけないと。こいつらが、バラバラと落ちてこようものなら、ひとたまりもありません!!

ボス 古代削岩機(さくがんき) ガズシェン

下のこいつが、最上階に待ちかまえているボス。〝ガズシェン〟だ。こいつは、硬い岩をも砕くレーザー光線を備え、砕いた岩をさらに砕き、後方へ排出する。この動きをしながら、向かってくるぞ。気をひきしめて、立ち向かおう。

このガズシェンには、弱点が２カ所ある。こいつの最大の弱点が、ここ。キャプタイヤというところだ。ここに稲妻を、どんどんあびせよう。敵の攻撃には、十分気をつけろ。

ガズシェンの弱点２個目は、ここ。３つあるシャベルのうち、真ん中のシャベルが引っこんだときに攻撃可能なのだ。この弱点部分をどんどん攻めて、ガズシェンを倒せ!!

STAGE6

ステージ6は、宇宙船の中が舞台だ。斜めに傾いた通路を、右に左に駆けまわりながら下に降りていく。宇宙船のあちこちには、爆弾が仕掛けられていて、アリシアが近づくと爆発する仕掛けになっているぞ。敵もロボットや〝ソーバン〟というゾンビ系のヤツらが、銃で攻撃してくる。コイツらを倒したら、ボスの待つエンジン部分へ突入だっ!!

〝ロボット〟は、初め石像のように固まっている。が、アリシアが近づくと姿を現し、銃で攻撃してくるぞ。下に降りるときなど、気をつけよう。

こいつが〝ソーバン〟だ。こいつもアリシアが近づいてくると、姿を現す。ロボット同様銃で攻撃してくるぞ。稲妻のパワーに、気をつけろ。

端から端まで駆けまわろう

体力回復や1アップなど、ぜひ取っておきたいアイテム。そのアイテムが入っているカプセル、ステージ6では右端や左端などに現れるぞ。

アイテムを取ったら、もう一度そのまわりをよーく探して見よう。よいことが起きるかも。

「よいことが起きるかもしれない」、の右端編だ。こういう場所にきたと思ったら、よ～くチェックしてみよう。もしかしたら、もしかするかも。

こういう端っこに、カプセルが現れる。稲妻を当てて、出てくるアイテムは何だろう!? 1アップだったら、とってもうれしいよなっ。

右端でよいことがあるなら、左端にもあるんじゃないのかなあ～。って、思うよなっ!! 左端に来たら、同じようにじっくりチェックだっ!!

ボス

こいつが、エンジン部に潜む〝神官 ハバル〟。サイコキシネスで、銃を繰り攻撃してくる。うまく稲妻をあびせよう。

STAGE 7へ Let's Go!!

STAGE7

ステージ7は、空中神殿での戦いだ。現れる敵どもを倒しながら、上へ上へとあがっていこう。

ここのボスは、ハバルを引き連れテレポート攻撃をしてくる〝大神宮 ハザル〟というヤツだ。果して、どんなヤツなのだろうか？

ゲームクリアまで、あと少し。健闘を祈る!

この、緑色のへばりついているヤツは〝ダリア〟。意外と、硬い体を持っているぞ。またスライムを産んだり、攻撃もしてくるのだ。

こいつは、手に持っている武器で攻めてくる。武器は、伸び縮みするぞ。十分に気をつけて、戦おう。

稲妻を落として、先に進もう!!

ステージ7では、2カ所稲妻を落とさないと進めない場所がある。行き場がない、と思ったら稲妻を落としてみよう。

敵をすべて倒し終えたら、この場所で稲妻を一撃落としてみよう。すると、「何が起きたのか」というと……。

ご覧のとおり、天井が階段になってしまうんだ。でも素早く通らないと、もとに戻ってしまうぞ。

あなたの活躍を期待してるわ♥

グランドスラム

日本テレネット／5月29日発売／6,800円／SPT／4M

メガドライブでテニスゲームがついに登場！

3つのモードが楽しめる!!

試合で勝つには練習あるのみ！　これはスポーツの鉄則だ。各モードで練習するのだ。

メガドライブにテニスゲームがついに登場だ！　今まで出てなかったのが不思議なくらいだが、満を持しての登場だけあって内容が濃いものになっているぞ。初心者はもちろん、上級者でも十分に楽しめるデキだ。遊べるモードは、トレーニング、エキシビジョン、サーキットの全部で3つ。操作はどれも共通で、その上簡単だ。すぐにキャラクターを自在に動かせるようになるだろう。

でもキャラクターが動かせるだけでは、試合で勝ち進めないぞ。試合の前に練習試合。その前にトレーニングと、練習用のモードがそろっているから、練習を積んでグランドスラムを成しとげるのだ！

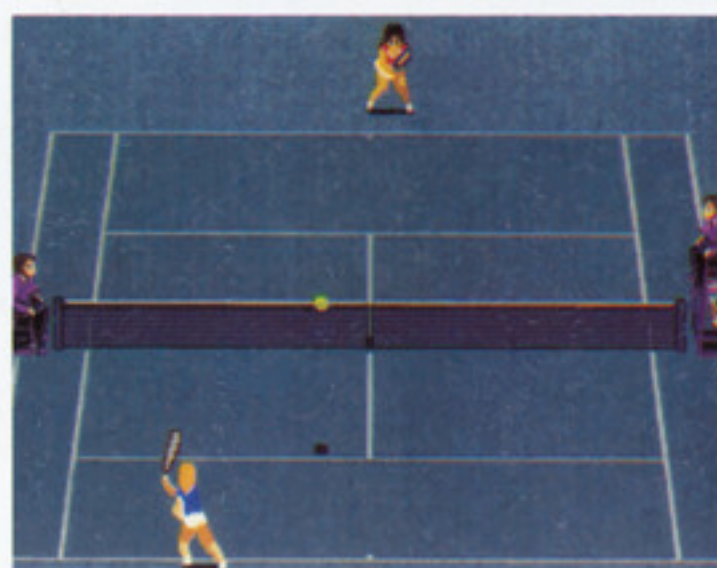
コートの種類は全部で3つ。試合では各大会によってコートが違うから、練習のときに3つのコートに慣れておこう。

自分だけのキャラクターを作ろう!!

プレイは自分のキャラクターでやりたい！　という人には、とてもうれしいキャラクターメイクモード。細かい設定ができるすぐれものだ。

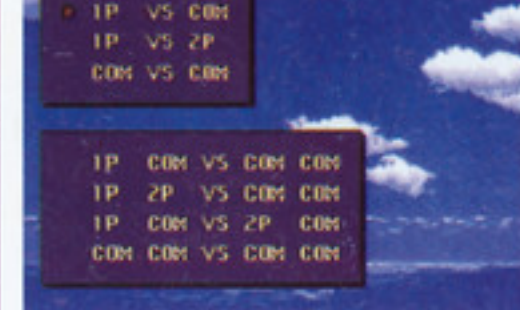
このゲームの魅力は、キャラクターにあるといっても過言ではない。既成の選手も魅力的だが、愛着が持てるという点でオリジナルを作る方を勧めるぞ。利き手、打ち方など、決めるのは11項目。その組合せはなんと2000以上だ！　これだけ幅があると、キャラクターを作るだけでも楽しくなってしまう。

キャラクターを作るときは、どのようなタイプのプレイヤーを作るのかを明確にしよう。攻撃的なネットプレイヤーにするのか、守りのベースラインナーにするかぐらいは最低限必要だ。もちろんどちらのタイプでも優勝することはできる。

さあ自分のキャラクターを作ってみよう！

キャラクターのタイプに合ったゲーム運びが重要だ。このキャラクターは、ベースライン際でボールを拾う守りのタイプ。

1 外観を決める

性別や服の色、肌の色を決める。これは自分の好みで決めてしまってかまわないぞ。

2 打ち方を決める

打ち方の他に、球種もここで決める。球種は試してみて自分に合っているほうを使おう。

3 ポイントを振り分ける

ここでプレイヤーの力量が決まるのだ。一度作ると変更ができないぞ。慎重に決めよう。

迫熱 2人プレー!!

このゲームにも2人プレイモードはあるぞ。しかし、対戦ばかりが2人プレイじゃない。このゲームでは、ダブルスで協力して試合することもできるのだ！

ダブルスで対戦するときには、下手な方を攻めるのが鉄則。1人に集中攻撃だ！

コンピュータを相棒につけて、ダブルスで対戦することもできるのだ！

グランドスラムとは…

グランドスラムとは、1シーズンの大きな試合をすべて勝つことをいうのだ。テニスでいうと全英、全仏、全豪、全米の4つの大会を全部勝つとグランドスラムとなる。これは、すごく名誉あることなんだ。

世界の強豪が勢揃い!!

ゲームに登場するプレイヤーは、男女各12人のランキング上位者。その24人を一挙公開だ！

エドガー：彼のスマッシュはピカイチ。攻撃的なプレイヤーだ。

ベーカー：サーブの精度に若干難ありだが、パワーは強いのだ！

サンドル：サーブを打たせれば1級品！　パワーもなかなか強いぞ。

コーリア：ボレーのうまいプレイヤー。ネット際で打ちまくれ。

アーガス：ベースライナーの典型。ベースラインから強打だ！

サブラス：平均的なプレーヤー。攻めも守りも程々こなすぞ。

スティッブ：オールラウンドだがスマッシュが苦手。ボレーで勝負。

チェン：フットワークを生かして、ボールを拾いまくるのだ。

イワビッチ：何でもこなすプレイヤーだが、ボレーが特にうまい。

マッケンジ：彼は素早くネット際についてのボレーが得意。速攻型。

オーナーズ：ベースラインナーではあるが、スマッシュもうまい。

マツシタ：日本人代表の彼には、ぜひとも頑張ってもらいたいが…。

セールス：パワーとスピードをかね備えた、一流プレイヤー。

クラブ：サーブの威力、精度とも女子でトップクラスの腕を持つ。

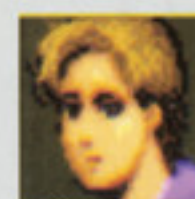
サバティー：パワーのある彼女は、ベースラインからの強打が得意。

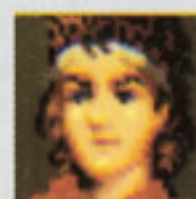
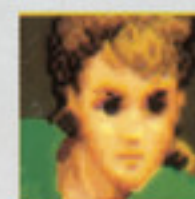
マルチロワ：彼女の武器はスマッシュだ。不用意なロブは禁物だ！

アランチェス：彼女はパワーで相手を粉砕するタイプだ。

メランデス：男勝りのフットワークで、どんなボールも拾ってくる。

ガリソン：マルチロワに勝とも劣らないスマッシュの使い手だ。

M.マロバ：何でもこなすマルチプレイヤーだが、特別な力はない。

K.マロバ：M.マロバと同じタイプ。可もなく不可もない。

カプリティ：パワーがもう少しあれば、上位を狙える選手なのだが。

シェバート：後方よりも、コート中央あたりのほうが力を発揮する。

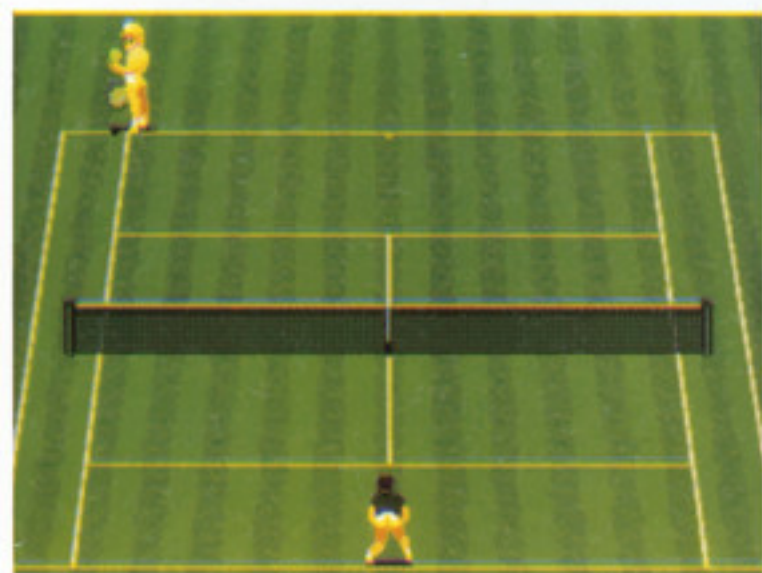
サイマツ：一通りのプレイはこなせるが、パワーに不安がある。

トレーニング

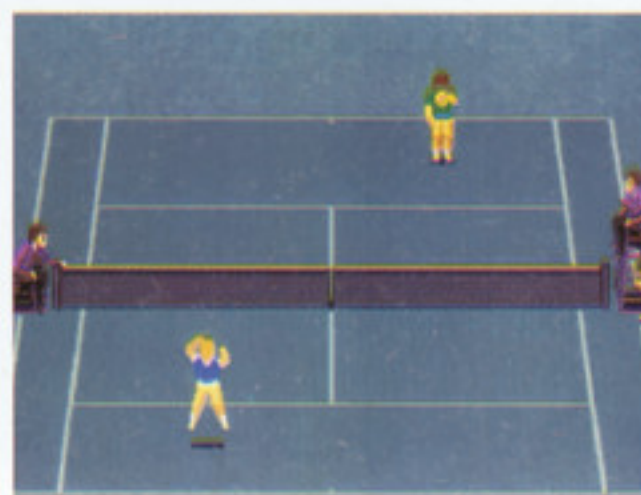
努力は必ず報われる。トレーニングを積んで、優勝をめざすのだ！

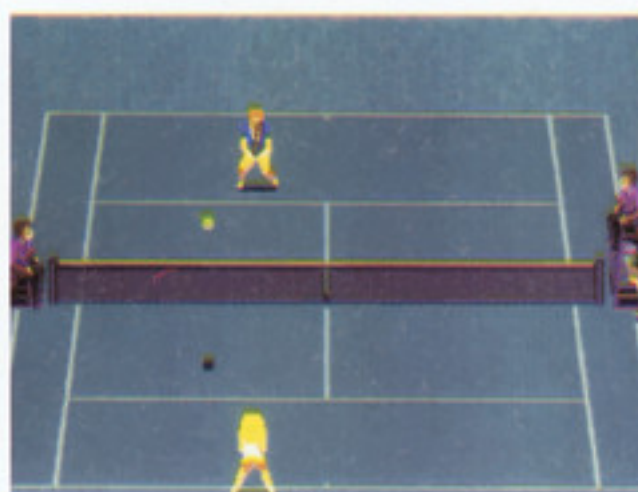
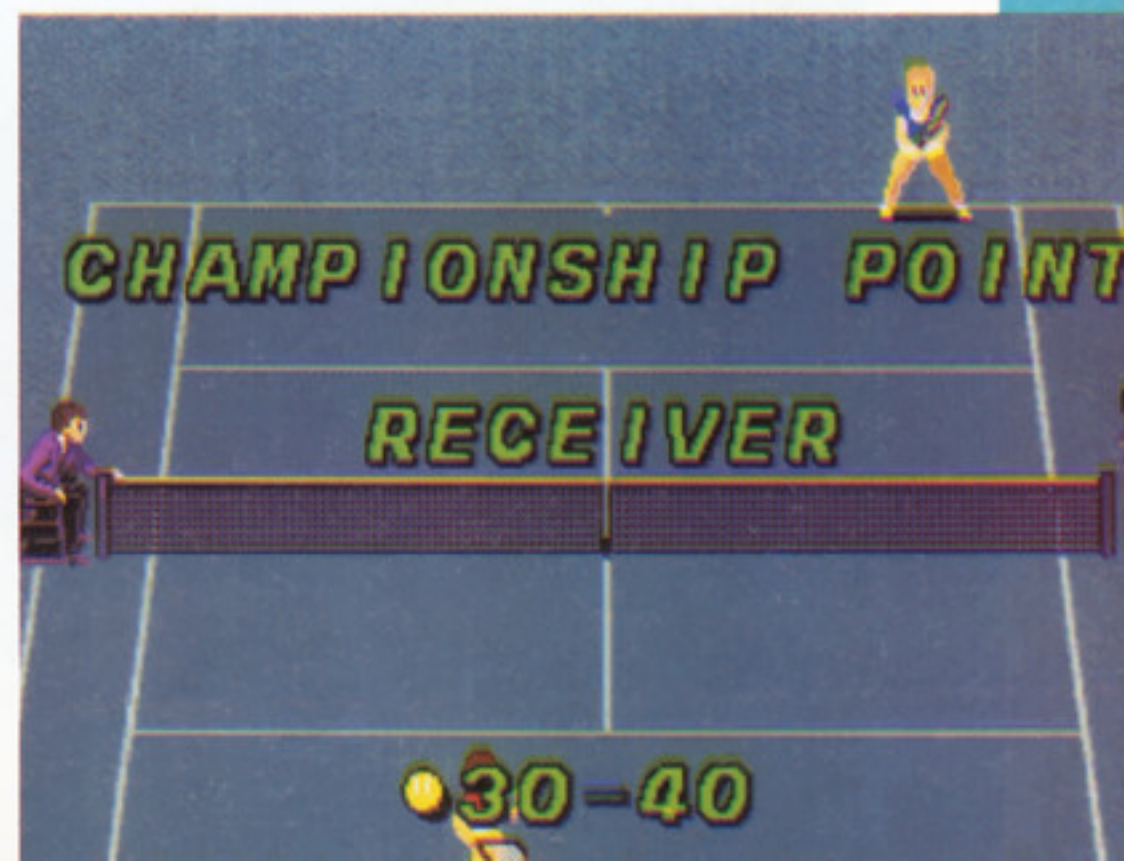
コーチと2人きり、マンツーマンのトレーニングモードだ。打ち出す位置や球種が自由に設定できるようになっている。

レシーブやスマッシュの練習はもちろんのこと、コートの種類が選べるので、コートによるバウンドの違いなどを調べるのにもつごうがいいのだ。

このほか、勝手の違う画面奥のコートに慣れるのにも使えるぞ。自分が手前のコートのときには勝てるけど、奥に行くと勝てないなんて人にはうってつけの練習場だ。

こちらの要望通りの練習をやってくれるコーチがボールを打ち出してくれるのだ。

エキシビジョン&サーキット

いよいよゲームにチャレンジ。練習に練習を重ね、その成果を発揮するのだ。目指すは4大トーナメント制覇のグランドスラム！

エキシビジョンでは、コートの種類や相手を選ぶことができる。苦手なコートや相手とは、これで練習しておくといいぞ。サーキットを始めたら、コートや相手を選べないからだ。相手が誰でも関係ない。トーナメントを勝ち上がるしかないのがサーキットだ。

サーキットは4つの大会で構成されている。

トーナメントはシングルーセットマッチで行われるぞ。参加者は毎回変わるのだ。

勝てば喜び、負ければ泣く。勝負の世界は厳しいのだ！　それはこのゲームでも同じだぞ

最初はランキング最下位からスタートだ。しかし勝ち上がっていくと、ちゃんとランキングも上がっていく。当面の目標はランキング1位の座だ。2回優勝すればなれるぞ。

試合に勝ち抜いていくポイントとしては、サイドライン際を確実に狙えるようになることだ。極端にサイドを狙えるようになれば、1、2回打ち返すだけでポイントをとれるぞ。そこまで上手にならなくても、サイドを突いていれば、敵の攻撃は封じられる。これで簡単に負けることはないはずだ。

グランドスラム目指してがんばろう！

中嶋悟F1HERO MD

バリエ／5月15日発売予定／7,800円／RAC／8M

先駆者中嶋に続いて世界の舞台に飛び出せ！

時間をかけてF1の頂点を目指せ

このゲームにはいくつものモードがあるが、そのなかでメインになっているのは、プレイヤーが新参のＦ１パイロットとなり、世界の頂点を目指すグランプリモードだ。最初は弱小チームにしか所属できないが、成績を上げていくと強いチームから声がかかり、次々にステップアップしていく。いい成績を修めるためには、ドライビング技術はもちろん、サーキット別のパーツ選択も的確にこなさなくてはならないし、耐久性に限界のある車体を壊さずに完走するクレバーな走りも要求される。レース前に登場する中嶋選手のアドバイスを頭に叩き込み、サーキットに飛び出そう。

天国と地獄…

各サーキットを走る前に中嶋選手のアドバイスが聞ける。コース図を見ながらだいたいの感覚をつかもう。

予選でのタイムアタック。わずか３周の間にベストラップを叩き出すのだ。

本戦でのバトル。最弱チームならばこのくらいの順位をキープすれば御の字といえよう。

グランプリモードの流れ

まず最初に弱小４チームのなかから自分の所属したいチームを選ぶ。戦闘力がなかったとしても、出走する８台のなかで、どうにか６位に入賞してポイントを稼いでいき、成績にあわせ強いチームにステップアップするのだ。

弱小チームで参戦
↓
ポイント獲得
↓
16戦を消化
↓
強いチームに移籍

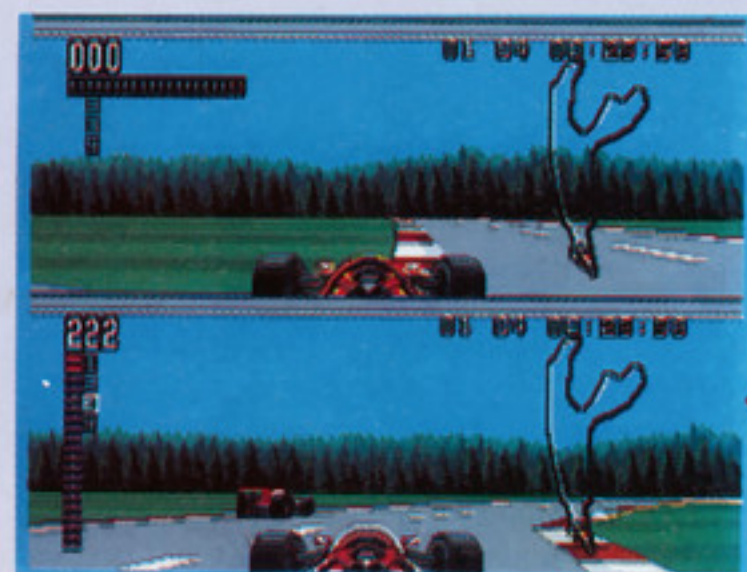
レースが終わると、獲得ポイントの累計が表示される。現在２ポイントで第５位の成績。

その他にもいろいろなプレイモードがあるぞ

▼フリープラクティス

好きなコースを、好きなチームの車で、好きなライバル７人を選び、出走する、本番のレースの練習をするモード。実戦さながらに抜き所などをチェックできるぞ。

周回数や天候まで、すべてを自在に決定できるから練習には最適だ。

▼タイムアタック(1P)

好きなサーキットを、たったひとりで自在に走るためのモード。ベストラップを狙ってコース取りを覚えるのに最適。最初はこのモードで練習か？

ただひとりでひたすらベストラップを目指す。ストイックになれそう。

▼タイムアタック(2P)

タイムアタックの２Ｐ同時対戦モード。画面が上下に２分割され、友達と勝負することができる。チームを変えることでハンデ戦も可能だ。

２Ｐ同時対戦。エンジンの回転数を表示するバーが上下でちょっと違う。

※ゲーム画面はすべて開発中のもので、若干の変更がある可能性もあります。ご了承ください。

セッティングも本格的だ！

ドライビングテクニックだけではレースに勝つことはできない。サーキットに合ったセッティングをすることも重要な要素だ。ここでは６つのパーツを組み合わせることでマシンを作っていく。最高速重視か、コーナリング最優先にするか、さらには耐久力をどうするかまでを考え、自分なりのレースプランに合うセッティングをする能力が問われるのだ。

サーキットの形状だけなく、天候、気温を頭に入れてセッティング。

タイヤ

本戦のタイヤは４種類。天候によって細かい選択眼が要求される。

サスペンション

サスペンションは３種類。耐久力の強弱に注意しないと壊れる。

ウイング

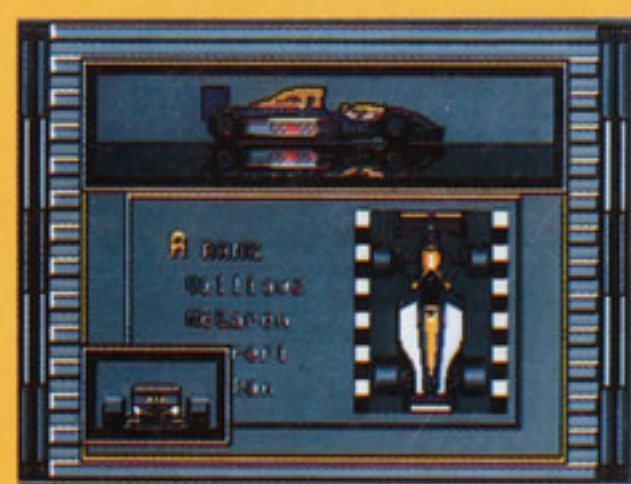
ウイングは３種類。コースでのコーナーの数を選択の基準にすべし。

ブレーキ

ブレーキは３種類。タイヤの耐久力とセットで考える必要がある。

エンジン

エンジンは３種類。コースの形状で選ぶとよい。ほとんど壊れないはず。

ミッション

ミッションは４種類。最初はオートマで、いずれマニュアルに挑戦だ。

4ランクのチーム

ゲームのなかには16のチームが用意されている。そして、それぞれのチームは戦闘力により、４チームごとが４つのランクに分けられているのだ。グランプリモードでは最弱のDランクチームからゲームが始まり、C、B、そしてAランクのチームへとステップアップしていこう。ちなみに各チームの戦闘力は、去年のデータに基づいているようだ。

いつかは乗りたいAランクのチーム。ウイリアムズが上なのは制作者の願望か？

はっきりいってAランクのマシンじゃないと優勝争いは無理なんだよな。マジで。

世界各地のサーキットで腕を磨け！

モナコ

ゲーム中に用意されている20のサーキットのなかでも、一番格式が高いと言われる公道サーキット。カーブが多いテクニカルコースだ。

海と空とビル群がまぶしいモナコの公道サーキット。コーナーが多いぞ。

シルバーストーン(英)

これまたモナコと並んで有名なイギリスのサーキット。長い直線が続く高速サーキットなので、スピード重視のセッティングを。

のどかな田舎町をひた走る。とにかくスピードが乗る高速サーキットだ。

ホッケンハイム(独)

こちらも直線の長い高速サーキット。あたりが緑に囲まれているが、この森は別称“悪魔の住む森”と呼ばれている。

森の緑が美しいドイツ。最高速から一気に減速が要求されているところ。

スパ(白)

“オー・ルージュの坂”と呼ばれる長い登り坂で有名なベルギーのサーキット。白、と書かれているだけで国名を理解した人はスゴイ。

ジェット機の離陸のように坂を駆け登っていくマシン。スパの特徴だ。

モンツァ(伊)

Ｆ１グランプリ後半戦のイベリア決戦のポイントとなるイタリアのサーキット。これも最高速重視にして挑戦すべし。

観客席で応援するのは陽気なラテン系民族か。モンツァでのワンシーン。

鈴鹿(日)

ご存じ日本グランプリが行われる鈴鹿サーキット。世界でも珍しい立体交差があるテクニカルコース。ぜひ表彰台を狙いたい？

遠くに遊園地が見える鈴鹿。コーナーが多くてドライビングは大変だけど。

オートポリス(日)

Ｆ１グランプリ16戦に組み込まれていないサーキットもいくつか準備されている。これは九州は大分にあるサーキットなのだ。

いつかアジアグランプリが開催されるとの噂もあるオートポリスだ。

ORIGINAL

ゲーム中、唯一の架空のサーキット。すべてのサーキットを制覇したら、最後にここに挑戦してみたらどうかな？

ここは完全なオリジナルサーキット。妙に機械的な設計がなされている。

CDが遊びだした。

GAME-CD
闘うか、

KARAOKE-CD·G
唄うか、

お遊び革命

Victor

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

DATA-CD
知るか、

MUSIC-CD
聴くか、

噂のCD-ROMゲームから、CD-G(グラフィックス)カラオケまで。

大容量CD-ROMがTVゲームを大迫力化。息をのむ映像美と臨場音に興奮、感動。絵が出る詩が出るCD-Gカラオケで、ステージ気分で熱唱、陶酔。さらには、拡張ソフト(近日発売)で電子楽器演奏などなど。もちろん性能は、ビクターこだわりの高音質・高画質。遊びだしたCD達を1台で遊びつくすために。ビクター「ワンダーメガ」誕生。

MEGA CD　MEGA DRIVE

ワンダーメガは、左マークのついたCDと、右マークのついたカートリッジで、ゲームが楽しめます。

マルチ アミューズメント・プレーヤー

ビクターWONDERMEGA誕生

RG-M1 標準価格82,800円(税別)(ゲーム4種&カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付) ◎お近くの電気製品取扱店でどうぞ。

バッドオーメン

ホット・ビィ／4月24日発売／6,800円／ETC／4M

ファンタジックホラーなグラフィックに酔え

BadOmen TM
PUSH START BUTTON
HOT・B
©1992 HOT・B CO.,LTD.

基本は"ブロックくずし"ゲームなんですが……

昔からのゲーマーなら、"ブロックくずし"という響きになんともいえない懐かしさを感じるはずだ。跳ね返ってくるボールをパドルで打ち返すだけという単純なルールにもかかわらず、その戦略性の奥深さ、プレイ時の緊張感はテレビゲームならではの面白さなのだ。

……と、こんな前フリを述べたのも、この「バッドオーメン」が"一風変わったブロックくずし"ゲームのため。でも、「アルカノイド」のようなリメイクものに比べると同じブロックくずしでもゲーム性がかなり違うことに気づくはず。なにしろ、ブロックを全部壊さなくてもステージクリアできちゃうのだ。これについては賛否両論に分かれるかもね。

パドルフォーメーションは3種類

スクロールする方向に合わせて上パドルの向きを3方向に変えることができる。移動スピードも変えられるので活用せよ。

ゲームモードも3種類

1Pプレイ

読んで字のごとく、1人で遊ぶときはこのモードで遊ぶ。全7ステージ構成だ。

2P協力プレイ

上下のパドルが別々に操作できるようになる。チームワークが問われるモードだ。

1Pタイムトライアル

制限時間内に自分が選んだステージをクリアしなければならない。練習用に最適。

POWER UP ITEMS

ロング

このアイテムを取ると、一定時間だけ上下のパドルの幅が長くなる。より安全なプレイを求める心配性な方はぜひ取りましょう。

バスターボール

取るとボールが一定時間火龍となり、ボールの軌跡上に存在するブロックを残らず破壊する。超強力な攻撃アイテムといえる。

フラッシングボム

取ると画面上のブロックがある程度破壊される。ただし、耐久性のあるブロックはヒビが入るくらいで壊れません。あしからず。

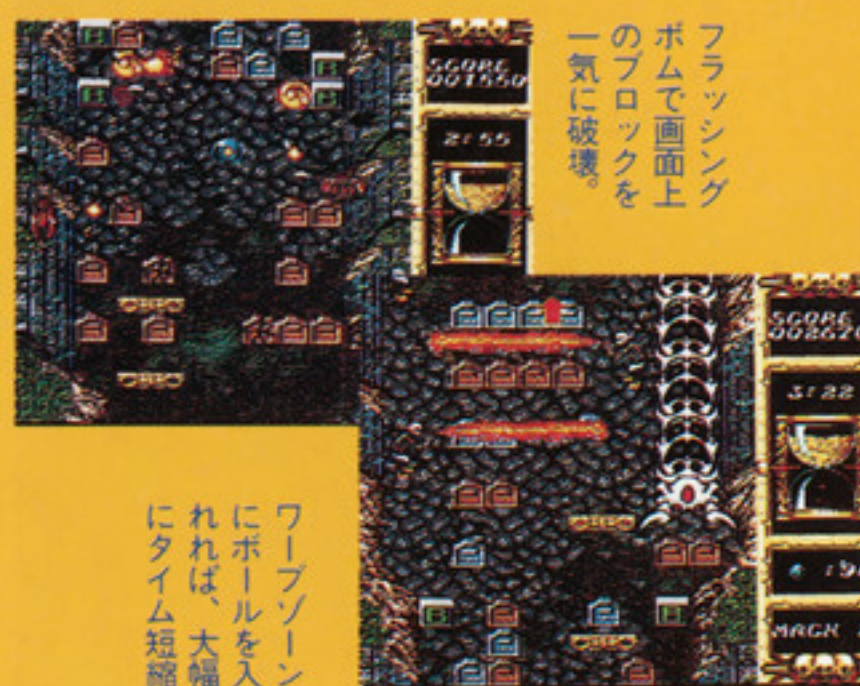
タイムストップ

取ると画面右にある砂時計が一定時間止まる。制限時間が厳しく設定されている後半のステージではかなり有効かもしれない。

ルーレット

上にあげた4種類のアイテムに順次変わりながら落ちてくる便利アイテム。自分のほしいパワーアップをタイミングよく取ろう。

STAGE1「墓場」

ステージ1は死者の集う墓場が舞台。ゲームを始めるといきなりオドロオドロしい画面と音楽が鳴り響いてプレイヤーを驚かせるが、途中で登場するボスをのぞいては比較的簡単なステージだといえる。ただし、炎を吐いてボールの行く手をジャマするスケルトンには注意しよう。

フラッシングボムで画面上のブロックを一気に破壊。

ワープゾーンにボールを入れれば、大幅にタイム短縮。

BOSS：デーモン

ボールを連続して当てないとなかなか倒せないはずだ。

最初のボスは伸縮自在な両腕が自慢の巨大キャラだ。玉を伸びる手に取られると1ミスだぞ。ハマリに要注意。

STAGE2「時計台」

ステージ2のポイントは、ステージ中盤から右側にスクロールする場所。このゲームは常に上へスクロールするわけではない、ということを体に叩き込んでおこう。スクロールする向きが変わった瞬間が一番ミスを犯しやすいので、ある程度マップの流れを覚えておくのもテかも。

必殺アイテム、バスターボールでブロックをガンガン破壊しちゃおう。

画面上部でボールが歯車に引き込まれないように注意すること。

EVENT：大時計

ここでミスると結構情けない。サクサク終わらせよう。

短針が一回りする間に、ボールを時計台の穴にほうり込むという一種のボーナスステージ。ちなみにボスはなし。

STAGE3「滝」

そろそろ難しくなってくるステージ3。この辺りから、〝ボールを落とすか落とさないか〟ということより〝いかに制限時間内にボールをゴールに運べるか〟が、このゲームの難しさであることがわかってくるはず。滝に入るとボールが見にくくなるうえに乱反射する。要注意だ。

画面が見にくいけど、ここは左側にスクロールする場所が結構多い。

滝に入るとボールは予想外な方向へ飛んでいく。下パドルで防ごう。

BOSS：トレント

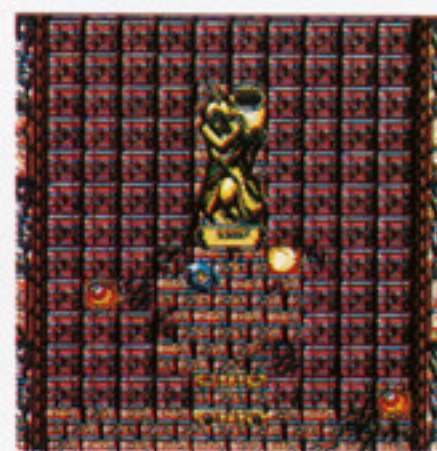
キミは制限時間内にコイツを倒すことができるか？

耐久力があるのに、ダメージを与えられるのは姿を現す、ほんの一瞬だけという強敵。制限時間に気をつけよう。

STAGE4「天空回廊」

全7ステージ中、もっとも景色がいいと巷で評判のステージ4。ここは砲台の仕掛けをうまく利用するかしないかで、難易度がガラッと変わってくる。また、通路が狭い場所が多いので、上パットをカベにして一気に進むという方法も効果的だ（詳しくは下のアドバイスを参照）。

上パッドを思いきり前に押し出し、マップを一気に進めてしまえ！

砲台を使えば、中盤の難関地帯を飛び越すことも。これが一番効率的。

EVENT：女神の像

女神像は次々とバスターボールのアイテムを出してくる。

画面上のブロックをすべて壊すまで、スクロールが止まっている。アイテムを使って制限時間に間に合わせよう。

STAGE5「海」

海中が舞台のステージ5は、画面が微妙に揺れていてボールの位置がなかなかつかみにくい。さらに、このステージだけに登場する電気クラゲ(？)がやっかい。ボールに触れると一定時間ボールをシビレさせて動けなくさせるという卑怯な敵なのだ。パドルで防御してあげよう。

ホラ、こんなに見にくい。敵キャラの処理に苦労するぞ

砲台を使って海上に出て、一気にワープする戦法も有効

BOSS：ウンディーネ

回転していないほうだけにダメージを与えることが可能。

2体で1組みのキャラ。回転して竜巻状になると無敵になり、ボールの動きを奪う光線のようなものを出す。

LEVEL HARDを目指せ！
バッドオーメン攻略アドバイス

慣れないうちはLEVEL EASYでも全面クリアするのは大変。でも、以下のポイントをしっかり守れば、後半のステージもグッと楽に進むことができるはずだ。がんばって全面クリアを目指そう！　時間はかかるけど。

①上部分のパドルを活用しろ

このゲームのルールは、とにかくボールを前へ前へと進めることが先決。上パドルでボールをなるべく下に落とさないように。

目指すはゴールだ

②マップの仕掛けを活用せよ

砲台を始めとしたワープゾーンは積極的に活用することだ。玉の動きに対応するフォーメションを確実に使えるようにしよう。

ワープゾーンは便利

③コース取りを考えよう

後半のステージになると、コースがふた手に分かれていてプレイヤーがどちらの方向に行くのかを選択できる場所があるぞ。

どっちがラクかな？

STAGE5以降は……

後半ステージは制限時間がきついぞ。最後のボスを倒すことができるかな!?

STAGE6「火山洞窟」

ボールを呑み込むキャッチングホールに苦戦

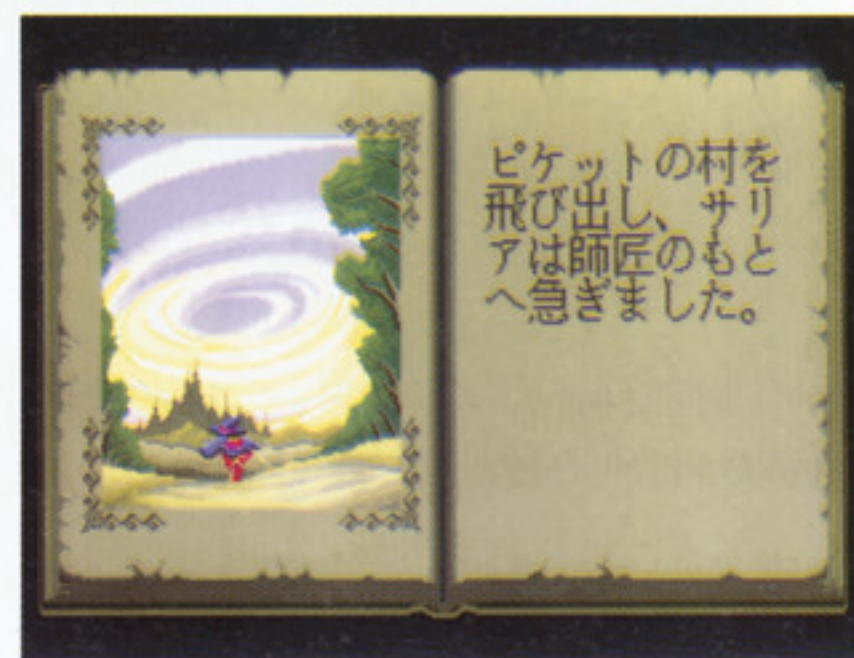
STAGE7「大草原」

選んだコースで難易度もかなり変わってくる

ツインクルテール

WAS／6月26日発売予定／7,800円／SHT／8M

かわいい少女が魔物を倒すシューティングだ！

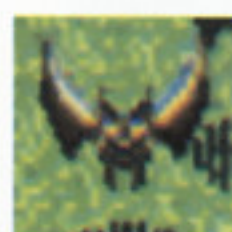
私が世界を守るのよ!!

主人公の少女サリアが世界を救うために戦うという、お話のシューティングゲームだ。

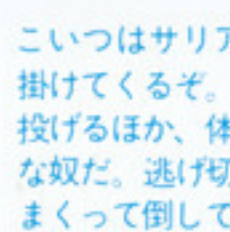
内容自体は、サリアを操作して敵を倒していくという簡単なものだが、飽きのこない展開で楽しめるぞ。サリアが敵のボスキャラを倒すごとに、話が進んでいくのだ。戦いの場所も話の進行にそって平原、城などいろいろ変わっていくぞ。

サリアは魔法を使った攻撃で、敵と戦っていく。魔法というと難しく感じるかもしれないけど、簡単にいえばショットとボムがあるだけ。ごく普通のシューティングゲームだと思っていいのだ。

ピケットの村を飛び出し、サリアは師匠のもとへ急ぎました。

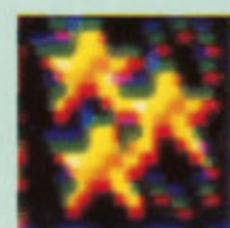
本を開いたような、味のあるオープニング！

これが敵の魔物たち!!

ここでは、サリアの敵である魔物たちを紹介しよう。ここでは平原に出てくる魔物を中心に紹介する。先へ進むごとに強い奴がどんどん出てくるぞ。なかには平原で出てきた魔物に似てるものもいるが、どれも強力になっている。なめてかかると痛い目を見るぞ！

ゲームを始めてまず出会う敵がこいつだ。動きのパターンは2種類、1度停止して、攻撃をしてくる。去っていったと思ったら、列を作って攻撃してくるのだ。敵が攻撃を始める前に撃ち落とせ！

こいつの動きも2種類あるが、こちらは単純。動くか動かないかだけである。どちらのパターンも群れで出てきて、ブーメラン剣を投げつけてくるぞ。この剣をかわしながら、攻撃をしかけるのだ。

見た感じトロそうなんだけど、実はかなり動きが速いのだ。攻撃は体当りをしてくるだけだが、数多く出てくるのでけっこう辛いときもある。出現したら、そうそうに倒すよう心がけよう。

こいつはサリアを追跡しながら攻撃を仕掛けてくるぞ。その攻撃もブーメラン剣を投げるほか、体当りもやってくるという嫌な奴だ。逃げ切るのは難しいので、攻撃しまくって倒していこう。

攻撃は飛び上がって踏みつけてくるという単純なもの。これをかわして攻撃するのだ。意外と動きが速いので気をつけろ。

動きはたいしたことないのだが、攻撃はかなり派手だ。たいてい3人1組で出てきて、そのうち1人が大きな魔法を使ってくるぞ。この大きな魔法だけに気をつければ大丈夫だ。

5つの魔法で攻撃だ!!

シューティングスターは、正面から広範囲に攻撃できるため一番使用頻度の高い魔法なのだ。

シューティングスター

広範囲に攻撃することができる。移動しながらの攻撃やザコが多い場所にピッタリの魔法だ。

ダイヤモンドアロー

1カ所を集中攻撃することができる。ゴーレムのように、耐久力のある敵はこれで倒そう。

シルバーコメット

敵に向かっていく誘導弾だ。敵の弱点に向かっていくので、対ボス戦で威力を発揮するぞ。

ダイヤモンドアローはゴーレムなど、特定の敵向きだ。移動時には、あまり使わないほうがいいぞ。

一番応用がきくのがシルバーコメットだ。移動時、対ボス戦のどちらでも使える。ただ、レベルが低いときは使いづらい。

お師匠様を助けに出発!!

平和を乱す反乱者にお師匠様（しっしょう）が捕えられてるって？　まずはお師匠様を助け出さなくては……。急げサリア！

タロン平原

宝箱は壊すとアイテムが出てくるぞ。必ず取っておこう。

最初の舞台はタロン平原だ。この平原で障害らしいところは１カ所だけ。後半にある落石に注意すれば、あとは敵を倒していくだけだ。

タロン平原のボス「キメラ」は、３つの頭が別々の攻撃をしてくる。攻撃をかいくぐりながら反撃するのだ。

落石注意！　岩は壊せない。よけるしかない。

キメラは体当りも仕掛けてくるぞ。動きが止まったら要注意だ！

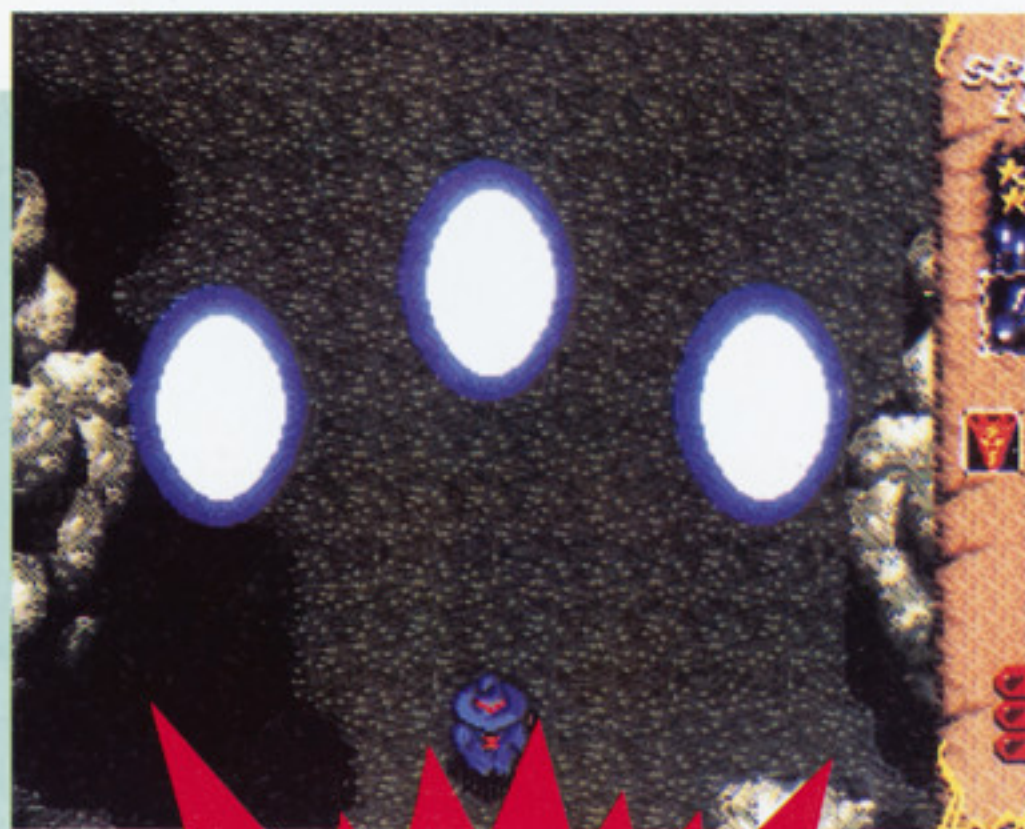
オーロフ城

キメラを倒すと舞台は城内に移るぞ。城内で扉のあるところは全部入るようにしよう。宝箱があるからだ。でも、美味しい話ばかりじゃない。しっかり敵も出てくるぞ。宝箱ばかりに気を取られていると、大ダメージを受けてしまうから気をつけて！

また、城内で道が分岐しているところがあるが、行き着く先は同じだ。気にせず進もう。

扉の向こうは、たいてい小部屋になっているのだ。

城内にもトラップは存在するぞ。これは、その１つ。ボールをかわして進んでいくのだ。

両側の壁から矢が放たれるぞ。一気に抜けようとすると、必ず当たってしまうのだ。

対　決

オーロフ城のボス「ゴーストアーマー」の攻撃は、頭からビームを出し、パンチも飛ばしてくるのだ。胸についてる青い丸のところを狙おう。そこが弱点だ！

この手の敵にはシルバーコメットが有効だ。連射しながら、敵の攻撃をかいくぐろう！

ご無事でございますか！？

ゴーストアーマーを倒し、お師匠様を助け出した！　でも再会の感動に浸っている暇はない。お師匠様から、新たな使命が指示される。

戦いはまだ続く……

お師匠様は助け出したけど、戦いは終わってないぞ。サリアの戦いは、諸悪の根元を絶ち平和を取り戻すまで続くのだ。

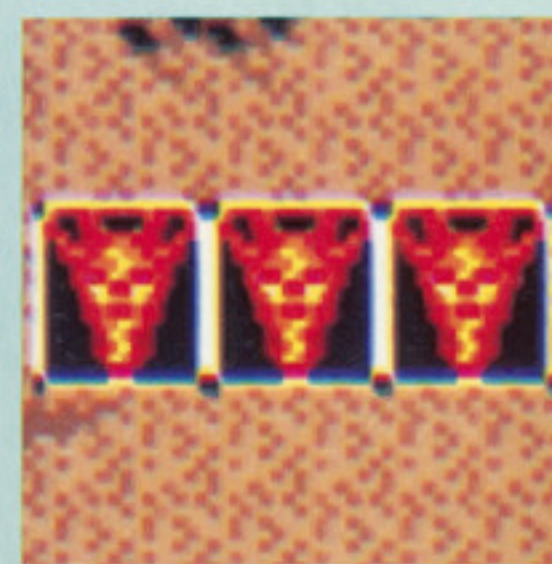
魔法を使い分けろ!!

シルバーコメットの強力版といった感じの魔法だ。３つの光が敵を捕らえると、集中的に攻撃を加えるぞ。わりと長時間保つのがうれしい。ただ捕らえられないと、不発に終わることがあるので注意が必要だ。

サリアが使える魔法は全部で５種類だ。そのうち３つがショット的なもので、あとの２つがボムのようなものになっているぞ。

魔法はどれも違ったタイプのものになっているのだ。状況に応じて使い分けよう。

ショットタイプはアイテムを取ると、それぞれ３レベルまでパワーアップする。しかしダメージを受けるごとに、１レベルずつパワーダウンしてしまうのだ！　ＨＰとともに、魔法のレベルにも注意しよう。

危なくなったら大技だ!!

大技その２。炎の龍が敵を貫く魔法だ。画面中央と両脇に、計３匹の龍が駆け抜けていくぞ。敵が駆け抜けるライン上にいなくても、ダメージを与えることができるので安心だ。

大航海時代

●光栄／4月29日発売／11,800円／SLG／8M、B･1

海洋貿易冒険シミュレーションゲーム

ああ男のロマンス

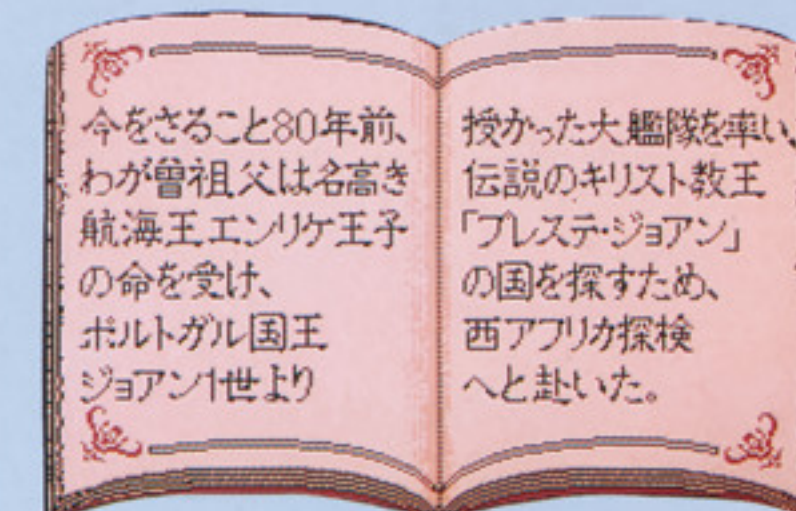
海は広いな大きいな、行ってみたいなインド洋。スパイス買って帰りましょ。そういうワケで、「大航海時代」なのである。舞台はまだ世界が謎と冒険に満ちていた16世紀のポルトガル。世界地図が未完成だったこの時代は、ほんの小量の香辛料でさえ、命がけで手に入れなければならなかった。

そこでプレイヤーは、落ちぶれた貴族の青年となり、地位と名誉、そして莫大な富を求めて、大海原に繰り出すのである！ で、あるのだが、これが最初から結構キツイ。ちょっと遠出しようものならたちまち食料、水がなくなり、補給しようにも金がない、なんてザラ。今回は、そんなビギナー提督のために序盤戦の攻略をしてみたぞ。前回ドカンと載せた地中海マップと合わせて、参考にしてくれ。

STORY

主人公は、今やすっかり落ちぶれてしまった貴族の末裔。彼の父は日々お家再建のために商売に精を出していた。そしてついに、新大陸とともに、莫大な利益をもたらす交易ルートを発見する。しかし父の艦隊は途中で嵐に遭遇。家に残した主人公に夢を託し、大海原に消えていったのだ……。

主人公

今をさること80年前、わが曽祖父は名高き航海王エンリケ王子の命を受け、ポルトガル国王ジョアン1世より授かった大艦隊を率い、伝説のキリスト教王「プレステ・ジョアン」の国を探すため、西アフリカ探検へと赴いた。

オープニングでは、このように本をめくるようにゲームストーリーを解説してくれる。これがなかなかソレっぽくてよい。冒険心がソソられるでしょ。

海の男は港が似合う

ギルト 海の男御用達商品を販売している。お金に余裕があるときに。

酒場 商売に関する情報収拾、船員募集、そしてギャンブル！の友。

交易所 商品の売り買い場所。ここで安く買い、他国で高く売るのね。

王宮 ゲーム序盤は入ることができない。少し有名になってからね。

造船所 中古・新造船の購入、修理、改造もできる。序盤は使わないな。

宿屋 この町の状態や、主人公とその仲間たちの情報を知る場所。

港 船員の編成や、水、食料の購入をする。出航前に要チェック。

ゲームを始めると、最初にこのリスボンの港町におっぽり出される。港町は全世界どこも同じ作りになっているから、町に配置されている建物がどういった役割をしているのか、このリスボンで覚えてしまうこと。数えるほどしかないから、使っているうちにすぐに覚えられるだろう。

また、王宮は、リスボン、セビリア、そしてイスタンブールにしか存在しない。ここで注意したいのは、主人公に敵対的な国。いきなり逮捕されることもある。仲間の助言には、常に耳を傾けておこう。

まず何をすべきか!?

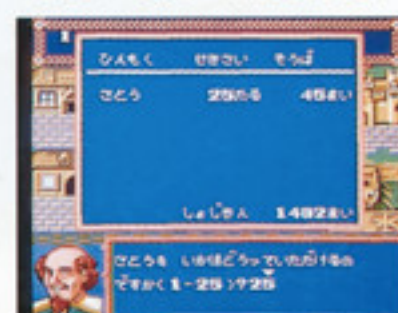
ゲームが始まったら、最初は自分の船の修理をするといい。自分の船は中古船だから、少々ガタがきている。わずかな金で修理可能だから、まずは造船所へレッツらゴー。

そして、次は交易所。キミの船には結構高価な荷物が積まれているから、ここでそれを売っぱらって、商売の元手にするといいぞ。

修理

ちょっとのダメージでも、船の性能は大きく変化する。最初は修理を忘れずに。安い金でできるんだし。

売買

水晶は高値で売れる。もちろんリスボンで売らずに、もっと高く売れる所までとっといてもいいんだけど。

こんなに変わったグラフィック

『大航海時代』は、パソコン、ファミコン、そしてメガドライブで発売された。比べてみると、パソコン版は操作性とゲームテンポが今イチで、ファミコン版はグラフィックがちょっとショボい。

ファミコン版　パソコン版　メガドライブ版

ファミコン版

メガドライブ版

酒場

男なら飲んで打って買うべし!!

酒場では、酒場ギャルにおごったり、店の客に酒を振舞(ふるま)ったりすれば、かなり有益な情報が得られる。また、船長候補生を見つけて、仲間に誘うこともできる。この場合、主人公の各能力が未熟だと、断わられることが多いだろう。２隻めの船を購入する場合、船長候補生は絶対に必要だ。

水夫を雇う

酒場ギャルちゅわわわーン！でも調子に乗って、彼女に貢ぎすぎるのも問題あるか。

賭博にハマる

ギャンブルはあくまでオマケ的な存在。コツをつかめば、まず負けなくなるのだが、そこに至るまでが結構大変である。

仲間を作る

能力値の高いヤツ、つまり優秀な人材は主人公の能力も高くなければ仲間になってくれない。航海レベル、戦闘レベルを上げてから再度チャレンジすべし。また、各人物には拠点としている港がある。覚えておこう。

交易所

商売上手は出世する

交易所では、まずどんな商品を売ってるか、また商品の相場はどれくらいかをチェックすること。そして、自分の積荷が買値より高く売れれば、それは儲る交易ルートを発見したことになるのだ。

相場をチェック

相場は水モノなので、前回は高く売れたけど、今回は安く買い叩かれた、なんてこともある。物価には十分注意をして、船の積荷の購入価格は忘れないようにメモなどしておくこと。さらに交易所に置いてある商品は、いろいろな港を回ってみないと、どれくらい儲かるのかサッパリわからない。序盤はこの儲る交易ルートの探索が、大きな課題といえる。

値切って購入

各船には積載量が設定されている。儲るルートを捜し出し、お金に余裕が出てきたら２隻め、３隻めを購入、一度で大量の積荷を取り引きせよ。それから水や食料のスペースを忘れずに。またゲーム中盤からはこの交易所の親父から仕事を依頼されたりする。名声を上げるチャンスだ！

宿屋

ただの宿泊施設じゃない

普通、RPGだったら、宿屋で体力の回復なんかをするんだろうけど、ここはチト違う。この港町の物価や、友好国はどこかを調べたりする場所だ。主人公の母国であるポルトガルと、仲の悪い港はかなり危険。

艦隊情報

宿屋では主人公のステータスを調べたり、艦隊の様子をチェックしたりできる。港町の状態もわかるから、マメによるといいぞ。わざわざ出航しなくても、ここの各データを参照することができるワケやね。ここでは、人のよさそうなオバハンが対応してくれるんだけど、値段はタダ。や、安い。

港情報

ポルトガル、イスパニア、イスタンブール、どの国と仲がいいのか、新しい港に立ち寄ったらすぐに調べること。イスパニアの首都でもあるセビリアなんかだと、いきなり主人公が逮捕されることもある。

ギルド

安全な航海はアイテムなくして語れず

主人公の航海に役立つ商品を販売している。いわゆる、交易所で売っているようなものではなく、航海で直接役にたってくれるパワーアップアイテムみたいなもの。値段に応じてその威力が変化している。中でも望遠鏡、六分儀は絶対必需品だ。

六分儀	経度、緯度を測量して、艦隊の現在位置を知ることができるアイテム。海上で"調査"コマンドの"測量"をすればいい。最初はあまり役に立たないが、中盤から後半ではなくてはならない、お便利アイテムである。価格は金貨800枚。これを買う頃には安いハズ。
望遠鏡	新しい港は、船が岸に接近していなければ発見できない。しかし、この望遠鏡を購入すれば、岸から遠く離れた海上で、港の発見ができるようになる。売っている場所を発見したら、絶対に購入しておくこと。価格は金貨1000枚。ちょっと高いよねぇ。
武器	海戦の際に白兵戦による攻撃力が高くなる。あきらかに序盤では使わない。むだ使いはしないように。短剣や長剣、サーベルなどがあり、アジアまで行けばもっと強力な武器が売っているらしい。価格は金貨750枚から。戦艦を購入できるようになってからね。
護符	自分の艦隊の防御力を上げてくれる。海戦は怖いッス、なんてアナタの必需品。ニンフの護符や、白夜の護符なんてのがあるけど、価格が高ければ高いほど、その防御力も高い。地中海あたりでセコセコ稼いでいる人には、無用の長物なんだけどね。
彫像	艦隊の砲撃による攻撃力をアップさせるアイテムだ。海賊退治が忙しい後半で威力を発揮する。ハヤブサやタカ、ワシなどの彫像があり、やっぱり値段が高いほど強いワケやね。強力な戦艦を購入してこそ、彫像はその性能を発揮してくれるだろう。

造船所

しっかり稼いで、めざせ世界一の大艦隊

ある程度お金を貯めて、酒場で船長候補生を仲間にできたら、いよいよ2隻め、3隻めの購入となる。最初は中古で十分。小型、中型船を何隻か購入して、小規模な艦隊を編成してもいいし、ドカーンと一気に大型船を購入するのもいい。ちなみにガレオン戦艦は工業力の高いセビリアで売っている。でも、コイツが最強じゃないんだな。

中古船購入ガイド

ラテン
主人公が最初から持っている小型船。コイツで戦闘を仕掛けようなどと思わないこと。でも価格は安い。

レコンダ
ラテンの帆を四角にした船。ラテンに比べて旋回性で劣るが、速度は速い。地中海貿易ならこれでもいい。

ベルガンティン
小型船だが吃水が深く、多くの荷物が積める。価格も手ごろだから、早めに購入したい。十分実用に耐える。

ナオ
吃水の浅い中型船。荷物があまり積めないので、商業船というより戦艦向き。中盤からの護衛艦にどうぞ。

カラック
ナオをひと回り大きくした大型船。吃水が深く、商業船では最高のシロモノ。戦艦としても十分使える。

ガレオン
吃水は浅いが、商業船としても戦艦としても使える大型船。船長の航海レベルが低いと使えないぞ。

新造船で処女航海

船を新造する場合、目的に応じた船造りを心がけること。たとえば商業船を造るならば吃水が深く、乗員数や砲台の少ない船に。戦艦はこの逆。

船首像

船首像とは船のへさきに付いている彫像のこと。値段が高ければ高いほど、嵐に遭いにくいという効果がある。長旅をするなら、コレに凝るといい。また、旅先で珍しい像が売っていたら、買っておくといい。

帆とマスト

戦艦として使うなら、小回りのきく三角帆がいい。外洋に冒険航海するならスピード重視の四角帆を取り付けること。場合に応じて取り替えることもできる。改造費もそんなに高くないから、安心せよ。

材質

船のパーツの中で、一番重要な部分だ。ここでは無理をしてでもいい素材を使っておこう。間違っても、ヘボいチーク材で戦艦なんか造るなよ。丈夫な船は、戦艦にしろ商業船にしろ、ありがたいものである。

武器

新造すると、砲台の搭載スペースを設定できる。戦艦だったら、ここと乗員数を大きく設定すべし。武器は、射程の長いカルバリン砲か、強力なカノン砲がいい。セーカー砲は論外。好みに応じて選択してくれ。

序盤戦攻略のポイント

ゲームをスタートし、リスボンで船の修理をした、水晶を売り払い元金も作った。そうしたら、いよいよ本格的なゲーム開始だ。まず、リスボンの交易所で、金になりそうな商品を購入する。ここではズバリ、砂糖がいい。リスボンでは砂糖がバカ安。すぐお隣、南に下ったセビリアで売っても買値を下回ることはない。つまり、最初はリスボンで砂糖を仕入れて、セビリアで売る、という交易ルートが見つかったわけだ。リスボンで砂糖を値切って買えば、それだけ儲けも増えることをお忘れなく。

これで少しずつだけど、確実に金貨が増えていくはず。金貨が2000枚を越えたら、もう一隻小型船を購入する。すると、儲ける金額も一挙に倍になる。もちろん、セビリアだけでなく、もっと南東にある地中海まで持っていけば、さらに高く売ることもできるだろう。

こうして砂糖商人として、交易ルートを地中海まで広げていき、地中海の特産品を扱うようにする。たとえば、穀物や羊毛、美術品なんかを扱っていけばいい。金貨を儲けながら、望遠鏡、六分儀なども購入。そして中型、大型船が買えるようになれば、いよいよ未知の外洋へ出航ができるのだ！

1502年5月2日、
タカヒロッヒていとくは、
おおうなばらに しゅっぱつをたった。

海戦の心得

序盤は海戦なんかとんでもない！ ラテンやレコンダなどの小型船では、いくら強力な武器を搭載してもまず勝ち目はない。もし海戦をするのであれば、中型船以上の船で、風上から仕掛けること。また、武器、彫像、護符は必需品だ。

海戦では、船に船員が大量にいないと、勝ち目はない。つまり逆に船員の少ない商業船は、海賊のかっこうなマトなわけ。

WIND 4 TIME 7
ていとく どうしやすか

砲撃

斬り込み

WONDERMEGAの活用法を徹底探究!!

WONDERMEGAで広がる遊びの輪

ゲームができる

音楽が聴ける

カラオケができる

Part I 遊び方を考えれば切りがないWONDERMEGA

WONDERMEGAはメガドラ+MEGA-CDではない

やっと暖かくなってきた今日このごろ。桜も咲いて世はお花見シーズン。お花見といえばカラオケはツキモノ。WONDERMEGAにはカラオケ機能が満載。てなわけで、ここはひとつWONDERMEGAの使い方を紹介しよう。

やっとこさWONDERMEGAが発売された。一体型ということでメガドライブ+MEGA-CDって思ってた人、多いよね。でも実態はそんな単純なものではなくて、それを超えるマシンなのだ。メガドライブやMEGA-CDとの違いも数多くあり、映像や音声の出力端子のステレオ化、CD部分のメニューの充実、サウンド面の高音質化と、以前までのメガドライブとはかなり違ったものとなっている。そのほかRF端子、S端子も装備され、TVモニターの利用の幅が広がった。CDドライブでは、MEGA-CDのフロントローディングがトップローディングとなった。そしてメニューの内容も新たに3つ加わった。SETがなくなったかわりに、RANDAM AとBが1つにまとまるなど、操作性を重視したものとなった。拡張性もMIDI端子をつけたことによって新ジャンルのソフトの可能性を示した。つまり、メガドライブとMEGA-CDをさらにパワーアップしたものなのだ。発売日は日本ビクターが4月1日、セガが4月24日。なお、日本ビクター版はソフト付きで82,800円、セガ版はソフトなしで79,800円。どっちをとるかは自由だけど、どっちをとっても損しないところがミソだよね。

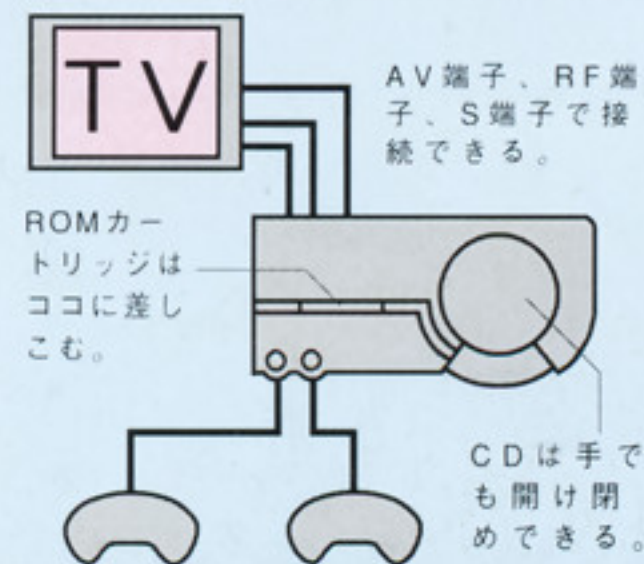
これが今回のお題目のWONDERMEGA。この小さいマシンにはカラオケ以外にもマルチな機能がいっぱいなのだ。

その1 当然だが、ゲームマシンなのだ!!

バックアップRAMで楽しさ倍増

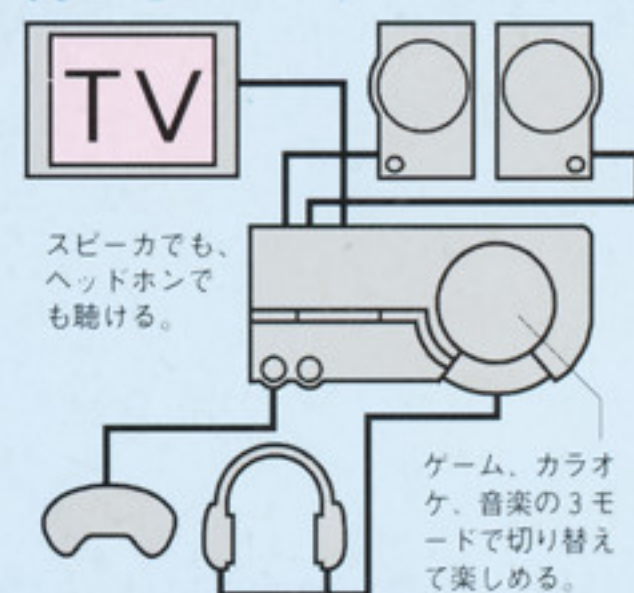
WONDERMEGAはこれまでの家庭用ゲームマシンと比べると音質などの機能が格段アップしている。

そして、最近発売されたバックアップRAMカートリッジを使えば、ゲームプレイを強力にサポートしてくれる。たとえば「天下布武」をプレイしていて、すでに「MEGA-CDでは本体のRAMがいっぱいだ」と思っている人がいるだろう。また、「友達の家で自分のデータを使いたい」という人がいるとする。今までは涙を飲んでそれまでのデータを消すか、MEGA-CD本体を持って行かなくてはならなかったから、なんの解決にもなっていない。そこでバックアップRAMカートリッジを使うと、自分のプレイしたデータを自由に持ち運びすることができる。使い方としては、まずバックアップRAMカートリッジを初期化してゲーム終了前にデータをセーブする。セーブ方法は各ゲームごとに違うから要注意だ。このカートリッジの情報は、もちろんWONDERMEGAでもコピーできてしまうから非常に便利だ。データを共用したいゲームにはすごく役に立つアイテムだ。

ゲームを楽しむ場合の接続例

メガドライブと違って、RF端子のほかにS端子などテレビにあわせたセッティングができるのがWONDERMEGAの強みなのだ。

MEGA-CDにセーブしたデータも移すことができるから非常に便利。

1Mビットのデータがセーブできるバックアップ RAMカートリッジ（価格は6,300円）。

その2 ハイクオリティの音楽が聴ける!!

ゲームポジションで臨場感を

最近に限らず、ゲームの音って気にしてる人は多いよね。昔はＰＳＧ音源とか、ＦＭ音源とかだけっていうソフトが多かったけど、最近はＰＣＭとか生音とかも記録され、音がだんだん高音質になってきている。ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡではこれらの音源をより効果的なものにするためにいくつかのポジションが搭載されているのだ。ＥＸ・ＢＡＳＳとゲームポジションがそれだ。このポジションは「ＥＸ・ＢＡＳＳ」のほうが音楽用ＣＤ、「ゲームポジション」のほうがゲーム用ってことになっているけど、もちろん両方ともゲームをしていても使えるのだ。でもどっちかっていうと、ゲームポジションのほうがさすがにゲームのために開発されたポジションだけあって、相性がいいようだ。どっちのポジションも重低音、そして音の奥行きを広げるようできてるから、シューティングゲームとかＲＰＧにはとくに合うかもしれないね。もちろんカラオケや普通の音楽用ＣＤでもこのポジションは使える。また、日本ビクターからのＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡにはこのポジションを堪能(たんのう)できるだけの同梱ソフトが添付されている。

これさえあればＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡもＡＶマシンだ。ステレオにつなげば迫力ある音楽が楽しめるのだ。ゲームポジションなどの切り替えは本体で行うようになっている。

音楽を楽しむ場合の接続例

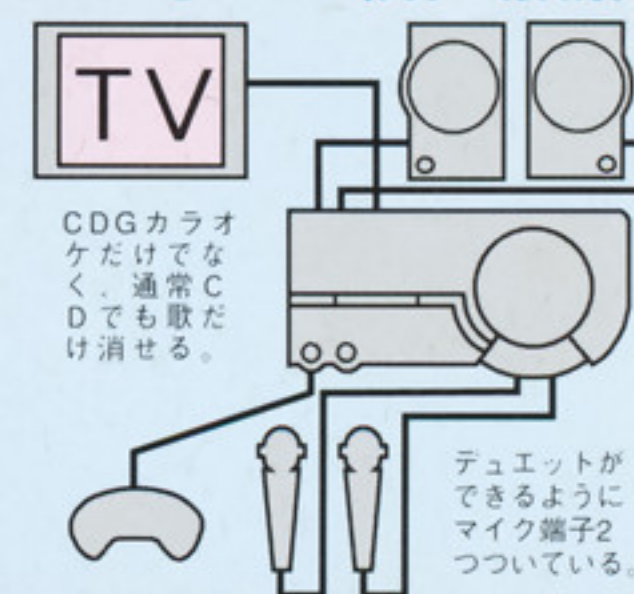
TV

スピーカでも、ヘッドホンでも聴ける。

ゲーム、カラオケ、音楽の３モードで切り替えて楽しめる。

メニュー画面はＭＥＧＡ-ＣＤと少し違うけど、操作性はＭＥＧＡ-ＣＤより向上した。

昨年発売されたＡＶコンポ「MEZZO A1」にもゲームポジションが搭載されていた。

その3 みんないっしょにカラオケパーティー!!

マイク2本でデュエットも

ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡを使ったちょっとした遊びが考えられる。あ〜懐かしのクイズ番組「クイズ　ドレミファ・ドン」。つまりはイントロクイズね。「これならＭＥＧＡ-ＣＤのＩＮＴＲＯ機能を使えばいいじゃん」と思った君はスルドイ。ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡの機能を使ったものだからもっと本格的なのだ。まず、ＲＡＮＤＡＭに合わせてからイントロ部分の時間を設定する。このときにＰＲＯＧＲＡＭで設定してもいいけど、ＲＡＮＤＡＭのほうがＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡ本体が選曲するのでセットした本人でも予想がつかなくなる。それからイントロ部分は２秒以上にしたほうがおすすめ（１秒だと曲が流れないこともあるので注意）。遊び方はこんなものだけど、本格的にカラオケをするときにはほかにも、－12から＋12までスピードの変えられるＰＩＴＣＨ機能、音楽用ＣＤでもカラオケソフトにすることができるボイス・キャンセラー、歌詞がわからなくなるとボーカルが戻ってくるボイス・チェンジャーなども搭載しているのだ。ちなみにＡ－Ｂリピートを使えば難しいフレーズも好きなだけ練習できるのだ。

今回のメインはやっぱりこれ。マイク端子は2端子ついてるからデュエットもできちゃうのだ。ヘッドホンを使うと他人に迷惑をかけずにカラオケの練習ができる。

カラオケを楽しむ場合の接続例

TV

ＣＤＧカラオケだけでなく、通常ＣＤでも歌だけ消せる。

デュエットができるようにマイク端子2つついている。

「WONDERMEGACOLLECTION」のなかにもＣＤＧカラオケが４曲収録されている。

ＣＤＧカラオケでは音楽用のＣＤで余っている領域を静止画に使うのだ。お徳って感じだ。

その4 CD+MIDIで自動演奏ができるかも？

将来ソフトが増えれば……

ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡの得意技の１つにＣＤ＋ＭＩＤＩ対応というものがある。これはＣＤ＋ＭＩＤＩ規格対応のソフトを使ってシンセサイザーなどの電子楽器を自動演奏させるというものだ。これがゲームと結びつくのかが問題だが、ゲームミュージックや効果音などに応用されるというのが大方の予想だ。パソコンゲームではすでにＭＩＤＩ音源対応のゲームが多数発売されている。ちなみにＭＩＤＩ対応していない機種では本体に内蔵されたＦＭ音源などを駆使してリアルな音に近づけていたよね。でも、ＭＩＤＩ対応のゲームソフトだと軽いノリの電子音もシンセサイザーとつないで迫力ある音が出せるようになる。今のところ、日本ビクターではこのＭＩＤＩ端子をＣＤ＋ＭＩＤＩ対応ソフトのみとして考えているけど、もしかしたら将来的にメガドライブのゲームがこのＭＩＤＩに対応したら、さらに迫力ある効果音を出したりできるかもしれない。またＭＩＤＩ自体も今後は種々の機器の制御、情報伝達などへの応用が考えられている。ＣＤ＋ＭＩＤＩにはそんな可能性が秘められているのだ。

CD＋MIDIで音楽を楽しむ場合

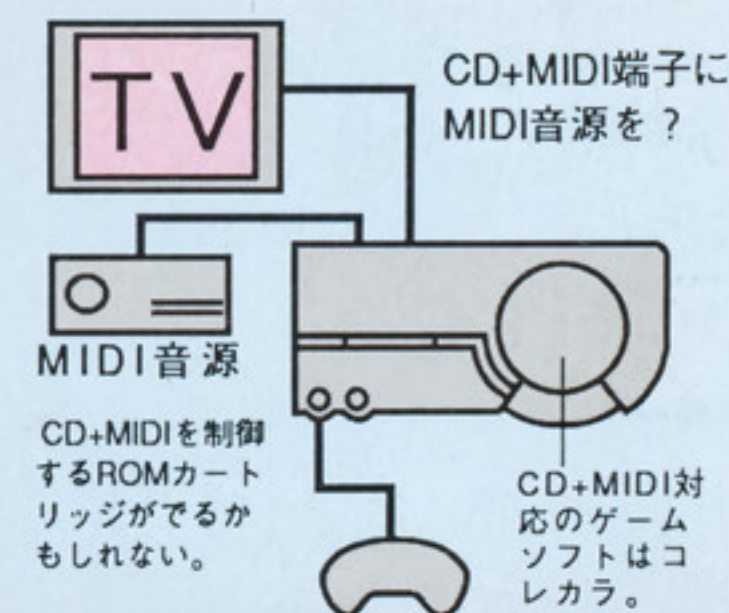
TV

CD+MIDI端子にMIDI音源を？

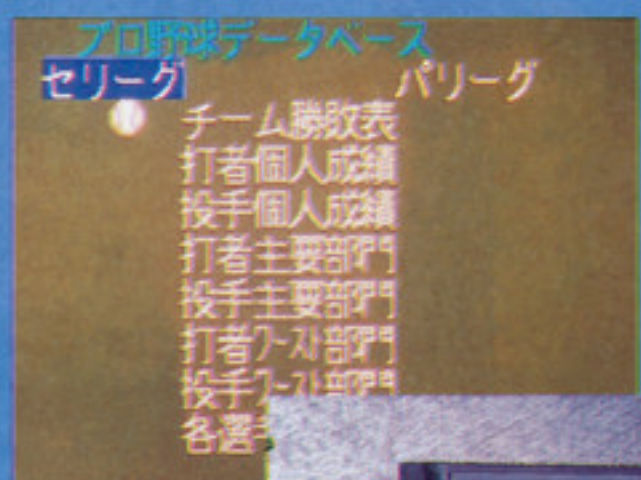
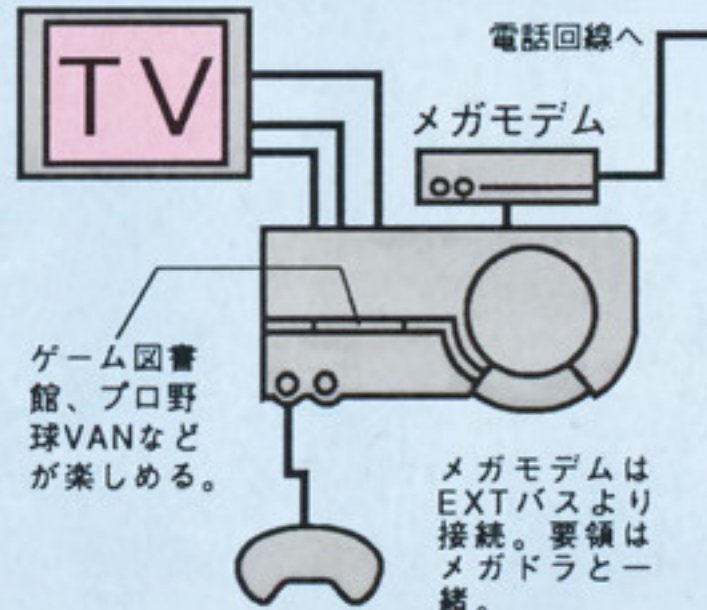
MIDI音源

CD+MIDIを制御するROMカートリッジがでるかもしれない。

CD+MIDI対応のゲームソフトはコレカラ。

MIDI端子から出た信号はこのマシンを通してステレオへつなぐことができるのだ。だから何だといわれたら困るけど。

テラドライブでおなじみIBM PCソフトでもほとんどがMIDI音源対応となってきている。

おもにパソコンの音源としてで使われているＭＩＤＩ音源（ローランドのＭＴ－３２ＬＮ）。

その5 もちろんメガモデムもOK！プロ野球VANも……

ゼイタクな拡張もできる

メガドライブにはＥＸＴっていう端子があるよね。この端子、メガドライブの機能を拡張するための端子なんだけど、いわゆるゲーム図書館を接続するための端子。これがＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡにもついている。

ところでそろそろ野球ファン待望の野球シーズンがやってくる。そういえば去年のいまごろ話題となった「プロ野球ＶＡＮ」というものがあったね。これはメガモデムを接続して、野球情報をリアルに知ることができるというもの。また、新しく始まる「セガＧＰ」という企画もあるそうだ。そのほかカートリッジ挿入部分にシステムを入れて何かということも考えられる。ＭＥＧＡ-ＣＤのときもいわれたけど、ほかのＣＤメディアに対応させる考えもあるらしいのだ。信頼できる筋の話によると電子出版に対応することも可能らしい。システムの入ったカートリッジを取り替えれば、いろんなメディアにも対応できるかもしれない。

そのほか、ＣＤとネットワークを組み合わせた展開も考えられる。そんなＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡはマルチメディアプレイヤーという名に恥じないマシンなのだ。

ゲーム図書館との接続例

TV

電話回線へ

メガモデム

ゲーム図書館、プロ野球VANなどが楽しめる。

メガモデムはEXTバスより接続。要領はメガドラと一緒。

ゲーム図書館にアクセスしてみんなで野球情報がリアルにわかる。ちなみにゲーム図書館にもつながるし、プロ野球VANが使えるので心配無用だ。

プロ野球ＶＡＮでリアルなプロ野球情報のほか、チーム別や選手別のデータも引き出せる。

「横長テレビでゲームを」というぜいたくな拡張も。将来いろいろと拡張できそうだ。

Part II WONDERMEGAはどこで買えるの？

日本ビクターがWONDERMEGAを発売したが、時期をずらしてセガからも同じ製品が発売されるという。つまり、別々の販売ルートで売られるわけだ。すると、WONDERMEGAはどこで買えるのか？　ショップはどう販売するのだろうか？

WONDERMEGAは玩具、それともオーディオ

日本ビクターからの「WONDERMEGA」はすでに発売されているが、セガからの「WONDERMEGA」は4月24日と発売日が遅い。それに日本ビクター版は「WONDERMEGA COLLECTION」という添付ソフトがついているのに、セガのものにはついていない。

ユーザーからすると、「なにかめんどくさいなあ。いっそのこと値段も発売も同じにしてしまえばいいのに」と思うかもしれない。

しかし、ちょっと考えてみてほしい。AV機器を買う場合とゲームマシンを買う場合とでは買い方が違うのではないだろうか？

「このゲームがやりたいからこのマシンを買う」というのが、普通ゲームユーザーの買い方だろう。

一方、コンポなどのAV機器を買うという立場に立ったらどうだろう。おそらく、「いろいろ各メーカーから販売されているコンポのなかからどれにしょうかな。とりあえず、CDも一枚買っていくか」という考えで買うことだろう。

ということは、ゲームユーザーとAVユーザーがミックスされればMEGA-CDの市場も広がることだろう。WONDERMEGAはそんなゲームとAVの橋渡し的なマシンなのだ。

今までAV機器を販売していた家電店の一角に日本ビクター版WONDERMEGAが次々置かれ、セガ版WONDERMEGAは従来からの玩具を中心とした販売店で売られることになるはずだ。

ビクター製は多機種ユーザー、セガ製はマニア

メッセ・サンオー（秋葉原）

「うちはもともと家電を扱っていたので、日本ビクター版の商品に関しては問題ありません。だから両方の製品を扱うつもりでいます」（メッセ・サンオー、志村さん）。

ただ、セガ版が発売されれば、そちらにシフトしていくそうだ。

メッセ・サンオーでは「MEGA-CDは従来からのメガドラユーザーに、WONDERMEGAはメガドラ以外の、たとえばファミコンやスーパーファミコン、PCエンジンなどのユーザーに、遅れて発売されるセガのWONDERMEGAはゲームマニアの人が買い替え用に」と考えている。

「ただ、ちょっと気になるのがRGB端子がないことですね。マニアの人はこだわりますからね。メガドラユーザーってパソコンから入ったユーザーさんも大勢いますし」ということでマニア向けに考えているメッセ・サンオーでも今後、「LUNAR」「聖魔伝説3×3EYES」など大作に期待している。価格がやはりユーザーに受け入れられにくいかもしないとの危惧もある。

秋葉原のゲーム専門店メッセ・サンオーではとりあえず両製品を扱うという。

ホームエンターテイメント性がある製品だ！

ヤマギワ（東京・秋葉原）

秋葉原ある家電量販店のヤマギワでは、セガのゲームコーナーを設けて、AVとゲームの両方の展開を図っていくそうだ。

「先ごろ、2Fのゲームコーナーにゲームがプレイできるスペースを設けました。今後、このコーナーでいろいろな意見を聞いていきたい」（ヤマギワ、鎌田さん）。

「日本ビクターでもホームユースを狙って今回の商品を発売したと思われますが、とくに日本ビクター製の製品は、今までゲームマニアが多いというメガドラユーザーとは違い、はじめてゲームをやる人向けに出したんじゃないかな。同梱のソフトもけっこう遊べますしね」（鎌田さん）。

鎌田さんの話では、「このWONDERMEGAを“ホームエンターテイメント・マシン”として、一家に一台、たとえば、昼間は子供がゲームをし、夜は会社から帰ってきたお父さんがカラオケを、そして、お母さんは音楽を聴くというように、さまざまな分野に向けていろいろと用途が考えられます」ということだ。

ヤマギワ2FにあるセガコーナーにはWONDERMEGAが展示されている。

最近、大手の家電メーカーではAV商品とCDを同じ場所に置いている。今後、家電ルートで販売される日本ビクター版もマシンとゲームソフトが同じ店で買えるようになるのだ。

Part Ⅲ 日本ビクターのWONDERMEGA戦略

ＡＶの業界では有名な日本ビクターだが、ゲーム機には新規参入。そんな日本ビクターは今後どんな展開をしていくのか？　日本ビクターＡＶアミューズメント事業推進室長江川順一さんにＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡ戦略について話を聞いてみた。

ゲームは初めて!! すべてが勉強です。

──ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡの発売でゲーム業界に参入されたわけですが、実際どのように売られるのでしょうか？

江川■発表会のときにも申し上げましたが、ゲームアミューズメントは初めてです。ゲームのノウハウはこれから勉強していく感じです。そこで、今回発売したＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡは日本ビクターとセガさんの共同開発ということですが、日本ビクターは日本ビクターらしい売り方で、またセガさんはセガさん独自のルートで販売していくつもりです。

──具体的に御社ではどんな販売方法をとっていくのですか？

江川■今後の売り方として、実は試行錯誤的な感じなのです。カタログなどの制作でも日本ビクター、セガさんそれぞれで作っています。値段も含めた競争です。

──同じ製品でつぶし合うということはないのですか？

江川■いくつかのショップでは両製品を置いてもらうでしょうが、基本的には販売ルートが違いますからね。逆に日本ビクター、セガともにがんばれば市場が拡大していきますよ。とりあえず日本ビクターの製品ではソフト同梱という方法を用いました。そんな理由から「ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡ ＣＯＬＬＥＣＴＩＯＮ」を添付しました。

──御社ではどんなユーザーをターゲットにしているのですか？

江川■同梱の「ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡ ＣＯＬＬＥＣＴＩＯＮ」にはカラオケも４曲入っていますし、今までゲームをやらなかった人にも楽しんでもらいたいですね。逆にセガさんのマシンではＭＥＧＡ-ＣＤソフトを買ってもらえればと思います。

「ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡでお遊び革命を起こします」という日本ビクターＡＶアミューズメント事業推進室長江川順一さん。

ゲームを合い言葉に 一般ユーザーを増やす

──ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡに併せてソフトはどうやって売っていかれるのでしょうか？

江川■いままでＡＶ、家電ショップというのはハードだけを販売していて、ソフトはまた別のお店で、というのが多かったんですよ。最近になって大手の家電量販店でＣＤも置いてあったりしますけど。ハードとソフトを両方売っているお店ってあまりなかったんですよ。これからゲームを扱ううえで、それではまずいと思うんです。おそらく最初のうちはゲームに触ったことのないお客さんも多いと思います。ゲームマシンというものがよくわからず、ちょっと恐くて触れないような感じかもしれません。だけど、触って、見て、慣れてもらい、さらに店頭でもＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡのステッカーやポスターを置いたり、ワンダードッグを使ったキャラクター展開なども考えています。また「お近くの電気屋さんでも買えます」ということを広告に入れたりして、普通の電気店でも購入できることもウリにしたいと思っています。そういうことでセガさんとの差別化を図っていきたいです。

WONDERMEGAのユーザーターゲット

PCエンジン
パソコン
メガドライブ
AV機器
スーパーファミコン
ファミコン
WONDERMEGA（日本ビクター版）
WONDERMEGA（セガ版）
MEGA-CD

ＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡのターゲットユーザーとして、日本ビクター版ではファミコンやＡＶ機器などを所有していた多機種ユーザー、セガ版ではパソコンユーザーを中心としたマニアユーザーが考えられる。

ビクター音楽産業からＭＥＧＡ-ＣＤのゲームとして登場する「ワンダードック」。日本ビクターからもＷＯＮＤＥＲＭＥＧＡのキャラクターとしていろいろ企画が考えられているようだ。ぬいぐるみなんかが登場するかもね。

日本AVCが中心となり幅広いソフト戦略

——ソフトのほうは日本AVCが担当されるということでしたが、どのように販売されるのですか？
江川■現在、日本ビクターはAVではハードとソフトの両方をやっていますが、ただこれから、ゲームに関してハードとソフトをつなぐパイプラインのようなものが必要だと思うんです。WONDERMEGAに限らず、AV機器などの、ハードというのはソフトもいっしょに世話しなければどうにもならないものです。日本AVCは、ビクターソフトグループ各社が出資した販売会社です。もちろん、WONDERMEGAのソフトも販売していきます。今までは音楽CDや映画などビクターグループ全体のソフト販売を扱ってきましたが、今回のWONDERMEGAを機に今後はマルチアミューズメントの一環としてゲームソフトを取り扱っていきます。
——海外についてはどうですか？
江川■海外に関しては、国内の反響を見ながら慎重に決めたいですね。できれば年内に発売したいですけど今のところは検討中です。最近カラオケも国際的になってきていますから海外も楽しみな市場ですね。

「WONDER COLLECTION、これがけっこう評判がいいんですよ。これだけほしいという人もいるんですが……」と語る江川さん。

AVでの資産をゲームでも生かしたい!!

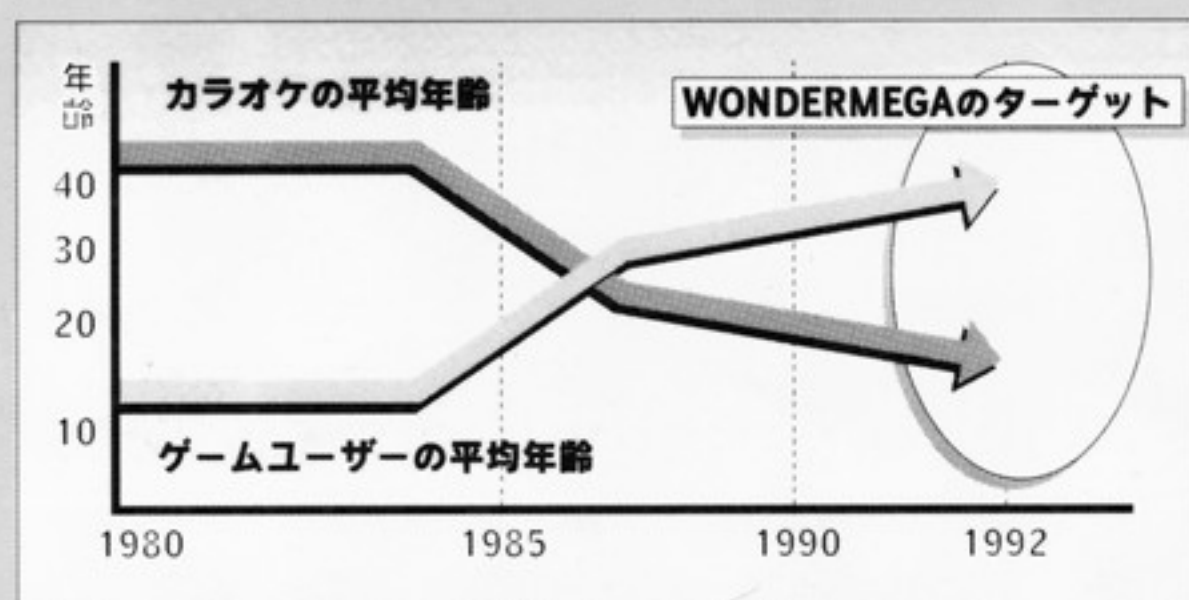
——御社のAV資産をどう生かしていかれるのですか？
江川■ビクター音楽産業とかCICビクターがグループにはあります。グループ全体でゲームだけではなくて、マルチメディアとして裾野(すその)を広げていこうかと思っています。
——ゲーム以外の方面にもということですが？
江川■たとえば同梱の「クイズスクランブル」で知識をつけたり、CDGカラオケで練習したりなど。カラオケは現在約1800曲ありますし、こういったところでも蓄積したソフト資産を利用していきたいですね。
——最後に「RF端子やS端子があるのにRGB端子がない」という意見があるんですけど。
江川■なるほど。ぜひ参考にします。
——メガドラユーザーはマニアックですから。
江川■あと、音を重視するうえで、5月にアンプ内蔵スピーカーを発売します。ぜひユーザー方にはいい音で楽しんでほしいですね。

ゲームとカラオケの流れには共通点がある？

ゲームとカラオケは同じ

カラオケとゲームは、ともに業務用から始まり、家庭用へと広がり、普及した。とくにメガドライブのゲームは、アーケード版からの移植が多いことから顕著(けんちょ)であろう。
カラオケも昔は中年サラリーマンの娯楽であったものがいまや、高校生がカラオケBOXで歌うご時勢(じせい)。そんな共通点をもつゲームとカラオケも年齢層が上から下からと広がってきているのだ。
そこで、話題のWONDERMEGAは、この2つのおいしいところをもってきたというわけなのだ。
WONDERMEGAが年齢層をどこまで広げるか？　非常に楽しみなところなのだ。カラオケ、メガドラともに市場が拡大してくれれば文句なし。

カラオケと家庭用ゲーム機の比較

年齢
カラオケの平均年齢
WONDERMEGAのターゲット
40
30
20
10
ゲームユーザーの平均年齢
1980
1985
1990
1992

ゲームは年齢層が上へ広がり、カラオケユーザーは下がり。重なった年齢層、それがWONDERMEGAのユーザー？

ビクター音産から発売されているCDGカラオケ「ツインパック」。若者から年輩まで幅広い年齢層に好評なのだ。

ソニック通信

Oh! What a beautiful game world!

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 ㈱ソニック

ACT 8

高橋社長のシャイニング・フォース制作秘話&業界を面白くしたいよ〜ん!

とうとう、「シャイニング・フォース」が発売されました。が、これを書いているのは発売前なのですから、いまはまだコメントのしようがありません。そこで、今回は「シャイニング・フォース」によって起きているさまざまな事件をお伝えすることにしましょう。

事件その1……イベント開催！ 2/16東京、2/23大阪での「1番乗りパーティー」がそれでした。とくに大阪では、人気ラジオパーソナリティーの前塚さん（この人がノリノリでゲームも最高に気に入ってくれていました）が参加してくれて興奮のるつぼ！ 普段会うことのできないファンの方々と楽しい一時がすごせました。きっと、ボクにとって、いい思い出になることでしょう。（大阪市の浅田君、お便りありがとう。また、ぜひこんなイベントがやりたいと思っているのでそのときはまたきてくださいね）楽しかった。

事件その2……ラジオ放送！イベントをきっかけにいろいろな話があるのですが、ニッポン放送でゲームが見直されたのです。そして何と！ 3/13に3時間のスペシャル番組を放送（拍手！ パチパチパチ）。ボクとかんちゃん（内藤）が出演してメガドラに限らずゲーム全般にわたって思いきりしゃべりまくりましたよ。

追伸 その後、パーソナリティーの伊集院さんから「ゲームが作りたいよ〜」という話もあり、ボクらもノリでジョイントするカモ。しかし、彼はゲームにくわしかったなー、幼少時代に死ぬほどゲーマーだったにちがいないよ。ウン。

事件その3……漫画満載！ 月刊漫画誌と学年誌の2月売り3月号から「シャイニング・フォース」の連載が始まりました。一誌はゲームの話を、もう一誌はその後の世界を描いています。ボクらの作るゲーム世界がゲーム以外の形になるのは、社会的に認知されたことでもあるのでとても喜ばしいことだと思います（現在それ以外でも、コミック、サウンドノベル、ビデオ他いろいろ企画があがっているので、その中のいくつかは実現されることでしょう）。

さあ、これでホッとしないで、がんばりますからね。乞うご期待！

最近TVやラジオに引っ張りだこで大忙しの高橋社長。でも、次のゲームの構想はバッチリ頭の中にできているらしい。

SONICからのお知らせ

シャイニング・フォースの打ち上げパーテーは、新宿の某中華料理店で行われた。

やあやあ「シャイニング・フォース」はもうプレイしてくれたかな？ ぜひ、感想を聞かせてほしい。スタッフ一同首を洗って待ってるからね！

ところで、前々から話題を撒きちらしている「内藤寛の新作ゲーム」だが、残念ながら今月号ではまだ発表できないことになってしまったのだ。ゲームは確実に完成に近づいているので、御安心のほどを……。

さて、躍進を続けるクライマックス＋ソニックは、すでに次なる開発計画が始動している。それは、内藤組と田口組に分かれて年間1本ずつ、計2本のゲームを確実に制作していこうというものだ。2人の火花を散らす活躍はいかに……!?

内藤寛F-1に参戦

世界一速いプログラマーはオレだ!!

「シャイニング・フォース」の町中プログラムをアッという間に完成させ、知らないうちにヨーグルトイベントまで組みこんでしまった内藤寛。今やスタープログラマーの名をほしいままにしているその彼が、このほど、F－1に参戦すると発表した。大のクルマ好きの彼が、F－3参戦中のマッチ(近藤真彦) を意識してかどうかは定かではないが、とにかく、真偽(しんぎ)のほどを確かめようと、我々取材班はクライマックスに走った。

多忙の彼をつかまえ、質問する我々に、彼は笑ってこう言った。「マシンはマクラーレン。'92最新型です」なんと! ウワサは本当だったのだ! 彼はさらに、「出るからには勝ちます。本気ですよ僕は」とも言う。その目の輝きは彼のなみなみならぬ決意を物語っていた。

そして……彼の前に1台のラジコンがあった。車種はタミヤのマクラーレン……なーんだ、ラジコン! か……そうか、なーんだ。我々はショックを受け、帰ろうとした、と、そのときである。

「待ちたまえ!」と我々の前に立ちはだかった内藤寛が、熱く語り始めた。「ラジコンだからといってバカにしてはいけない! このレースは年間5戦の合計ポイントで勝敗を競う、れっきとしたF－1グランプリ。並のウデでは、勝つどころか、予選にも出られない厳しいレースなのだ!」

我々は感動した。彼のここまで打ち込むひたむきな真剣さが、ゲームの面白さにつながっているのだろう。

開幕戦は3月21日。折しも「シャイニング・フォース」発売の翌日だった!!

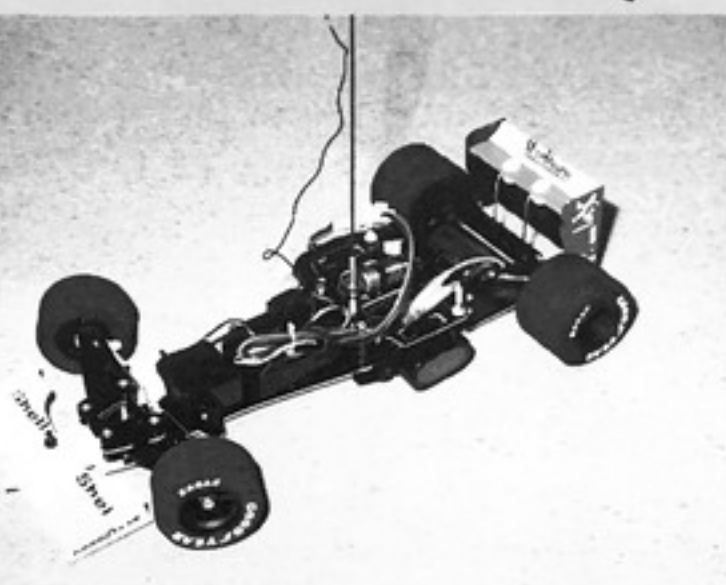
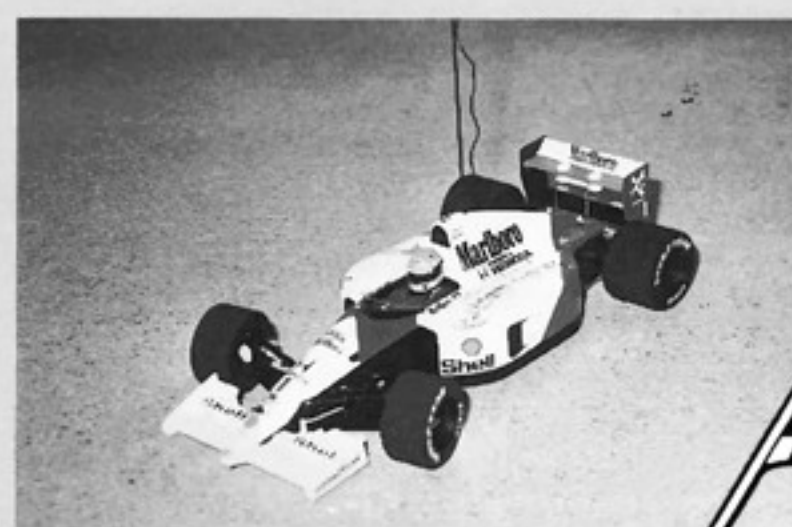
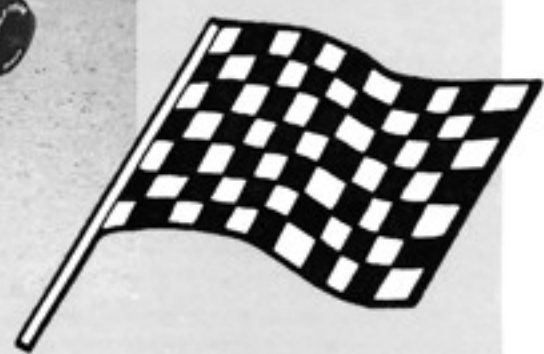
結果は次号で!!

闘志をむき出しにして燃える男、内藤寛!! 果して結果は?

キャンギャル大募集!

ラジコン歴は10年というおぼっちゃま内藤寛。プロポを操る手は、"キーボードの魔術士"の手だ!!

何をカン違いしたのか、やにわに「アウトラン」をプレイ。やはり、レース感覚を磨くためか?

ハイキャップダンパーをはじめ、オプションパーツを満載した内藤寛スペシャルだ!

オレのマシン!!

これが1/10RCマクラーレンMP4/6だ! (田宮模型 12,000円)

自他ともに認めるホンダキ〇〇(ビー)イの内藤専務のマシンは、まるで参戦に合わせたかのように、この3月に田宮模型より新発売となった1/10マクラーレンMP4/6だ。

このマクラーレンMP4/6は、シャーシが新設計のものになり、従来のマシンよりもコーナーリング性能が高められている。テクニカルなコースレイアウトで知られる青山F－1グランプリには最適のマシンと言えるだろう。サイドポンツーンにさりげなくかつ強引にシャイニング・フォースのロゴが入っているところに、専務の愛社精神がうかがえる。

提供/田宮模型

田口総帥スペシャル
非難GO！　GO！

田口　春ですねー。これが出る頃は「シャイニング・フォース」も発売されて、さらに全国的に新学期。いいですねー。これで吉田のおいさんにも春が来ればいうことないんだけど……。ところで春の新装開店！　来月から「今月の格言集」が始まります。
道玄（以下道）ちょっと待て！　それでは私の出番がなくなるではないか！　新装開店などとぬかしおって本当はネタを考えるのがめんどうになったのではないのか？
田　……何か外野がうるさいようですが、気にしないでいきましょう。「今月の格言集」では、みなさまからのお葉書をお待ちしています。日頃考えていること、怒り狂ったことを葉書にこめ、ソニ通宛にお送りください。
道　おお、ならば私が選者をしてやろう。諸君、言っておくがクソゲーネタはいかんぞ！　クソゲーを笑うものはクソゲーに泣くのだ。ここにおるこやつのようにな。
田　…ええい！　うるさいぞ道玄！　とにかく本当に来月から始まるからよろしくね。採用者には…。
道　よし。私の直筆なぐり書きサインを差し上げようではないか。家宝にするがよいぞ。わははは！
田　そんなもの誰がほしがるか！　そんなことよりお前失踪して何やってたんだ？　女とか借金とか…
道　……おほん。ではまた来月！

…どなの？え？やっぱりそうなの？　ええい、やかましい！

今月の格言

それは問屋が卸さない

道玄　おい、クソゲーネタはやめろと言ったではないか。カミソリがきても知らないぞ。
田口　何を言う！　世の中自分の思いどおりにはならないことをさとした有名な言葉じゃないか！
道玄　何か違うような気がするのだが……。

プロフェッサー田川の
週末宇宙旅行

発信：　火星／南極冠／エオス・アタックキャンプ

地平線から天頂をよぎって、橋を掛けるように点々と、〝エオスの鏡〟たちの輝く姿が、火星の空にきらめいていた。昼夜境界線にそって軌道を巡る〝鏡〟たちは、南北両極冠が眼下に現れるとその身をひるがえし、面積あたり地球の半分弱しかない太陽光を極冠に集め、暖めるのである。

あらかじめ故意に汚された極冠の氷は融け、とじこめられていた水や二酸化炭素が解放される……。

エオス計画は、こうして火星に大気圏を蘇らせようという、壮大な計画なのだった。

大気に変化しつつある南極冠をぼくは歩いている。あたり一面、温泉場みたいに湯気が立ちこめ、三歩先すらよく見えない。〝鏡〟の効果はたしかに絶大だ。それでも結果が出るのは何世紀も未来。

突然、蒸気のとばりを貫いて、何かがギラリと光った。〝鏡〟ではない。方向が違う。何か地上にあるものだ。近づいてみると、それは巨大なガラスの碑だった。

話には聞いていた。失われた火星古代文明の遺跡。氷に閉ざされた何億年もの眠りから、〝エオスの鏡〟が覚ましてしまった悪夢。

何か落ちている。ぼろぼろに錆びた金属で、ところどころに、なにか付属物がついていた跡が……。

「これ……三輪車だ……」

凍りついたはるかな歳月が、ぼくの手の中で融けた。

まんがサイエンス
あさりよしとお
NORA COMICS

まんがサイエンス
あさりよしとお
ノーラコミックス／白泉社

内藤寛の *Here We Go!*

先月の続き：４台目が初代ＲＸ－７、５台目がプレリュード、６台目がＲＸ－７カブリオレ。この車はエンジンを改造してめっちゃくちゃ速く走れるようにしてあったんだ。確か11月の終わりだったと思う。富士山へドライブに出かけた。五合目の駐車場に車を止めて外へ出たが、あまりの寒さに耐えられなくなり、さっさと帰ろうと車に戻ってキーをひねったが、エンジンがかからない！　まーそのうちかかるだろうと思って気楽にかまえ、何度かチャレンジしたが、結果は同じ。どんどん日が暮れる観光客は皆帰り始める、店は閉まる、自動車電話からＪＡＦを呼んだが、五合目までは行かない、とかいいやがる。ボンネットを開けて中をのぞきこんでいた僕の周りに見ず知らずの人達が集まってきた。車好きの人ならエンジンルームを見てそれが改造車だということはすぐわかる。皆でいろいろ試したが、エンジンに再び火が入ることはなかった。あたりはもう真っ暗、しかたなく僕はその人達の車に乗せてもらって麓まで降り電車で帰ることにし、７をおいていくことにした。翌日メカニックと工具をもって７を迎えに行った。しかしスバルラインの入口にあった看板にはなんと！〝雪の為、本日より冬季閉鎖中〟

絶体絶命内藤くん！　まて次号！

ソニ通MANIA
&エンディング

今月は、象の穴コーナーはお休み。次号でまとめて紹介しよう。S.F.に関するお便り、ちくさん送ってほしい。そっちの特集も組んじゃうことにしよう。

ゆけゆけ!!内藤君

埼玉県／大久保慎
ネタは古いが、余りにもウケたので採用したが、次は殺す（おりも）。

SHINING FORCE

静岡県／S・C・H・S
タマーキ画伯の弟子になりなさい。

好評連載

冒険者たちの肖像
EXICITING STORY

第4回　遠くに行った男たち　　司　史生

前回までの海原から、舞台を遙かな世界に移そう。今回は人類が体験したなかで、最も暗く、冷たく、そして遠い世界へ飛行した人々の話をしよう。

ニール・アームストロング

宇宙飛行は行って還ってくるだけ?

「スタートレック」のなかに出てくる名台詞、「宇宙は人類に残された最後の未知の領域」。その未知の領域と呼ばれる遙かな世界へ挑戦することは、何よりも理論への冒険だったのだ。

「空気より重い物体は飛ばない」と学者が大真面目に断言していた前世紀から、多くの科学者は空を飛ぶことに挑んだ。いわば「予言者たちの時代」であった。そして、その後「ライト・スタッフ」を備えた叙事詩的英雄の時代が続いた。それはイェーガーの音速突破に端を発し、ガガーリンによる最初の宇宙飛行を経て、ついにはアポロ計画にてその絶頂を迎えるのだ。

人類が月に着陸したのは、今から23年前であった。

1969年7月20日、ニール・アームストロングを船長とするアポロ11号は、月面の「静かの海」に着陸した。梯子の上からふわりと飛び降りた小さな一歩だったが、人類にとっては偉大な一歩であった。たぶん、この光景を知らない人はいないであろう。

しかしながら、人類が月に到達した当時、辛辣な意見もあった。

「アポロ計画の成功はシステム工学の勝利にすぎず、宇宙飛行士たちは行って、ただ還ってきただけだ」。

確かにアポロ11号が月面へ行く原理は簡単である。巨大な燃焼力が生み出すエネルギーで、3人の人間を月まで放りこんで還ってくる、それだけである。このロケットが生み出すエネルギーは膨大なものだが、一歩間違えば、大惨事ともなりかねない。事実、打ち上げ時に火災事故を起こし、地上にて命を落としている宇宙飛行士も少なくない。このように宇宙飛行には精密なコントロール技術が不可欠なのだ。

アポロはメガドラより小さなコンピュータを

ちょっと意外なことがある。

22年前、数十万キロの真空を飛翔するためアポロ宇宙船が搭載していたコンピュータは、メガドライブより容量が小さかったのだ!

では当時、どうやって月まで行ったのだろう?

乗組員たちは、クック船長以来、船乗りの必需品である六分儀で天体を観測し、軌道を修正しながら星の海を渡って……というように、月への飛行はまさに大航海時代の現代版であったのだ。

言うまでもないが、宇宙飛行士たちの大半は軍のパイロットだった。そんななかで、民間人最初の飛行士がニール・アームストロングだったことは意外に知られていない。飛行士たちは、いかにもテストパイロットらしく強烈な個性を備えていたが、アームストロングは別だった。慎重にして控え目な彼は、どちらかというと沈思黙考型で目立った逸話はない。逆に彼の場合には、その徹底した平凡さが強い個性に感じられるから面白い。

月から帰ってきた人になりたいね

アームストロングについて、唯一といえる逸話にこんなものがある。彼は大学生のときから、月旅行計画のことをいつも考えていた。当時、彼は同級生に

「君こそ最初に月に行く人間だろうな」

という冗談めかした言葉をいわれたとき、彼はこう答えた。

「いや、僕は最初に月から帰った人間になりたいね」

常識性もここまでくると、一種のすごみを感じさせる。

さらに意外なことに、彼は宇宙飛行士から退いたのち、工科大学の教授という考えようによってはありふれた職業に就き、何事もなかったかのような平穏な生活を送っている。ほかの飛行士たちが名声を元にビジネス界や政界に入ったり、宣教師になったりしているのと比較しても、常識人の美徳といったものが感じられるのだ。

ともあれ、彼のように偉大な常識人タイプの人間が初めて月に着陸したというできごとは、現代の巨大プロジェクトが冒険者に要求する資質を示しているような気がしてならない。

いつの間にやら科学者やジャーナリストが、涼しい顔をして宇宙に出かける今日、改めて思うのは、アポロ計画によって何かが終わり、そして始ったことである。あえて言うならば、それは平凡で、英雄的でありえた人々の時代だったからであろうか。

対談 INTERVIEW TO GAME MUSICIAN

HOST

ウクレレ飯野の 文／ジャン・ポール飯野

ドレミファ・談(だん)

GUEST

小川史生

■おがわしのぶ／ＲＩＯＴ日本テレネット第一開発事業部開発部次長。ＭＥＧＡ-ＣＤのサウンド部門を担当。CD-ROMの立ち上げから携わり、ＭＥＧＡ-ＣＤの先駆者的存在。以前は自ら作曲した。

MEGA-CD音楽の巻

やあセニョール。今回はＲＩＯＴ日本テレネットの小川さんにＭＥＧＡ－ＣＤの音楽について聞いてきました。

今までできなかったことをやってます

飯野■立て続けに３本もＭＥＧＡ-ＣＤソフトを発売されますね。

小川■ええ。「コズミックファンタジーStories」と「魔法の少女シルキーリップ」、それに「デスブリンガー」の３本です。

飯野■「コズミックファンタジーStories」はＰＣエンジンで出ていたＩとⅡをたしたものですよね？

小川■ええそうです。ＭＥＧＡ-ＣＤでは、さらにビジュアルやサウンドをクレードアップしました。

飯野■小川さんが書き下ろした曲もあるんですか？

小川■「コズミックファンタジーStories」に関してはありません。以前はいろいろ作曲していたんですが。今回はＭＥＧＡ-ＣＤということで、サンプリングの音なども使い、今までできなかったこともいろいろやっています。

飯野■サンプリングですか、僕も呼び声かなんかやりましょうか？

小川■いえ、いいです（笑）。

飯野■では、ウクレレなんかは使えますか？

小川■面白いかもしれませんね。

うちは得意分野優先主義なんですよ

飯野■「シルキーリップ」のサウンドのほうはどんな感じですか？

小川■主題歌が流れるオープニングがあったり、あと、１話が終わるごとにエンディングが流れて、30分もののアニメっぽく作られています。

飯野■へ～。凝ってますね。実際に主題歌はどう作られたんですか？

小川■歌は声優の山本百合子さんにお願いしました。ゲーム中では主人公の声をやってもらっています。そして作曲は私です。

飯野■御社ではゲームの曲はどういうふうに作られるんですか？

小川■ボスが登場するシーンが得意な人はその部分を、またファンタジー部分が得意な人はその部分、というように、その人が得意な分野を優先してやっています。

飯野■今回もそんな感じで？

小川■ＭＥＧＡ-ＣＤではいろいろな試みをしているんですよ。実際、ココにもスタジオがあるんですよ。メガドライブはとくにユーザー音に対する注文が多いですからね。

飯野■私たちも音にこだわりましょう。

ウクレレをゲーム音楽に取り入れると

ＭＥＧＡ－ＣＤではいろいろな音がサンプリングできますね。オーケストラの生音なんかもそのまま使える。ゲームシーンが盛り上がるという点ではウクレレでも……？

注目

新機軸を求める君に!!

マルチメディア宣言!

文/阿木二百

マルチメディアの合い言葉といえば、“ヴァーチャル・リアルティ”と“ネットワーク”。これからのゲーム業界においてこの2つの要素をどのメーカーも取り入れようとしている。そんななかで、ゲーム業界ではまだ新顔のVelocity社は、この2つの要素を兼ね備えたゲーム「SPECTRE」を発表している。近未来タンクを操作するシューティング、パッケージもユニークな「SPECTRE」を今回は取り上げるぞ。

第2回　近未来ゲームなのだ

3Dシューティングではニュータイプ

アメリカの生産性を30パーセント低下させること!? を目的として開発された「SPECTRE」は、3人組のPeninsula Gameworksによって開発され、Velocity社によって販売されているMacintosh用の3Dシューティングゲームである。昨年開かれたApple社のデベロッパーズコンファレンスでも、息抜き用ソフトとしてマシンにインストールされ、この手のゲームには慣れっこのはずのつわもの開発者たちをも夢中にさせていた。

「温室効果が進み、高温多湿の塊と化した近未来の地球。Nu L.A.では多くのホームレスたちが次から次へと熱死していった。日没後3時間経ってもオーブンのなかにいるような暑さ。ハートはストリートを目的もなく歩いていた」

てなショートストーリーがオマケについてくるこのゲームは、サイバーパンクSFの流れを汲んでいる。主人公は戦闘用タンクになりきって、敵のRobot Spectreと戦うのがこのゲームの基本なのだ。

シェーディングが施されたサイバータンクを操り、アリーナと呼ばれるバトルフィールドで敵のマシンを破壊しながらフラッグを集めていく。すべてのフラッグを集めると次のレベルに進め、敵を倒すごとに点数は高くなるが、タイムボーナスもあるのであまりのんびりしてはいられない。レベルが上がるにつれ、より高度な追跡アルゴリズムをもつ敵が登場するが、同時にこっちも散弾タイプのミサイルが使えるようになる。1つもっていると10発までまかなえるアモという弾装が必要なのだが、最初からもっているものを使い切った場合にはアリーナのあちこちにあるアモダンプを通過すれば補給できる。だが、敵もしだいにフラッグだけでなくアモダンプ周辺を警備してくるので厄介なのだ。

ヴァーチャル・リアリティ感覚のシューティング

視界が3段階に変わるほかネットワークで対戦プレイもできるのだ。

トップビューから見たところ。意表をつく敵の動きには迫力満点。

なんとこれがパッケージ? マニュアルも同じ形なのだ。

3つのビュー+ネットワーク対応

スピード、装甲、アモ容量の異なるマシンのなかから好みに応じて選択し、アリーナへと出撃してみる。マシンは上のほうからアリーナに降りてくるので、着地の際に画面が揺れ、リアルな感じだ。画面には自分と敵のほか、フラッグ、アモダンプの位置関係を示すマップが表示される。またメインビューは、完全に上空から見降ろした2Dマップビュー、自機の後ろからカメラで捉えたような3Dスロットビュー、そして最も臨場感のある(マシンのなかから直接外を見ているような)3Dストレートビューの3ビューが楽しめる。もちろんストレートビューを選んで戦闘に臨めば、上のほうへ黒くフェードアウトする異様に美しい紫の空が見れる(ここらへんの色彩感覚は、やっぱり舶来モノって感じだねぇ)。

あとはネットワークプレイ。マシンを接続してネットワークモードにすれば、各プレイヤーは死ぬことなく、時間制あるいは規定のフラッグ数を集めるまでという制約のもと、心おきなく「SPECTRE」の世界に浸ることができる。

いずれにしてもゲームの展開は単純だが、快いスピーディさを楽しめる。そのうえ、慣性設定をオンにすればコントロールそのものも楽しめる。

そうして遊んでいるうちにふと思うのが、新世代のゲームって勝敗よりもその過程や雰囲気を味わうものが多いんじゃないかってこと。以前本誌で取り上げた「Spaceshop Warlock」といい、今後登場予定の「L-Zone」といい、テクノロジーの変化やプレイヤー層の拡大することが、ゲームそのものに変化を与えようとしているのだ。この仮説が正しいかどうかは、連載中に明らかになると思う。そこで、キミもいつまでも得点や面クリにこだわっていないで、雰囲気を楽しむ余裕を持とう。(ソフトハウスが駆り立てるようなゲームデザインとの訣別(けつべつ)を要求すべきときなのかもね)

開発CODE No.1212X PRE STORY

セガ・オリジナルSHT

Volume.1

文●三方原　宏

先月号で、突然その存在が明かにされた開発CODE1212X。そのゲーム内容は、いまだ不明。だが、ゲームのバッググランドとなる膨大なストーリーが存在するので今月からその一端を紹介していこう……。

秘密裏の研究

ジュネーブ。国際衛生研究所。2000年代に、エイズウイルス・ワクチンを開発し、一躍有名になった研究所である。つまらぬ"発見、開発競争"とは無縁に、自由に研究に取り組む場として、国連資金によって作られた研究所だ。

2112年。ここで新たな業績がまとめられた。

エイズウイルスに代表される"レトロウイルス"とよばれているものは実は完全なる人工合成物であることが判明した。

この業績により、まったく新しい性格をもったレトロウイルスを合成することが可能になったのだ。

レトロウイルスを合成することによって何が有用なのか？

レトロウイルスは、他の生物の特定の細胞内に入りこみ、その中の遺伝子を使って増えていく。その際、相手の遺伝子も影響を受ける。

つまり合成の方法によっては、ある種の病気の治療も可能なのである。

これは、逆に考えれば、たいへん恐ろしいことでもある。もし、悪用しようと思えば、いくらでも悪用ずることが可能である。

"核"など足元におよばないような、真に人類の絶滅をもたらすウイルスさえ作り出すことができるかも知れない。

合成研究にかかわったすべてのスタッフは、考えこんでしまった。

私たちは、アインシュタインやフェルミらの優秀な物理学者が犯したあやまち――核爆弾開発にうなずいたというあやまち――を繰り返すわけにはいかない。

純粋に科学的深求心で成しとげたこの成果を軍事目的に使用させてはならない。

むろん、生物兵器は国際的に禁止されてはいる。

しかし、レトロウイルスである。ある国が他の敵対国に"原因不明の奇病"を流行させることだってないとはいえないだろう。人間とは後先のことを考えず、愚かな行為をする生物なのだ。

研究スタッフは、とことん話し合った。

具体的な成果を公表するのは、当面ひかえよう。この研究所は国際的に中立の機関だし、ちょうどいい。

有用性のあるウイルスを開発できたときだけに限り"新発見"として公表しよう。

スタッフは、そう会議の結論を出した。

スタッフは、研究目標について話し合った。

レトロウイルスをどう使うか。

やはり、一定の病気にスポットをあて、それを治療し、かつ人体に重要なウイルスが開発可能かどうかを検討することが第一。

次に他の生物への応用。

ウイルス合成開発スタッフは、3つの班に分かれて、新たに研究を開始したのである。いままで治療不能と思われてきた疾病(しっぺい)を治す糸口をつかもうと必死であった。

そして、その漏洩

だが、情報は漏れる。この場合は、研究所の下級職員とある通信社の記者のささいな会話によるものであった。

研究所の下級職員と記者は、古いなじみであった。記者は普段、政治問題を専門にしていたのだが生来、科学が好きだったこともあって、研究所に興味をいだいていた。

プレイヤーキャラの攻撃法募集

2人は、小さなパブで会った。
はじめはビターを手にしながら、たわいもない世間話に花を咲かせていたが、スコッチ・アンド・ソーダを手にするころになると、下級職員は研究所への不平不満を話はじめていた。
「俺たちが支えているから研究が成り立つんだってこと、忘れてやがるのさ」
「そんなに待遇が悪いのかい？」
「プロジェクトにかかわってないんでね」
と下級職員はうめいた。
「俺の仕事は、ようするに雑役みたいなものだからな。プロジェクトどうしのスケジュール調整といえば聞こえはいいが」
「まあ、もっと飲みなよ」
下級職員は、酔った。
「研究所の体質も閉鎖的すぎると思う。せっかくの研究成果をひた隠しにするとかな。ああいうものは公表して広く役立つようにするべきなんだ」
記者の目がギラついてきた。これはひょっとすると大ネタを釣り上げたのか……？
1カ月後。研究所のウイルス研究スタッフたちは新聞を見て驚愕（きょうがく）した。
我々の研究成果がスッパ抜かれている。あれほど内密に進めていたことが、なぜ漏れてしまったのだ？
真相を追求する時間はなかった。世界中がすべての内容、研究成果を公表せよと迫ってきたのである。
TO BE CONTINUED.

攻撃法はどうなる！？

先月号の敵キャラ募集に引き続き、今回は自機の攻撃方法の大募集をするぞ。自機について現在、わかっていることは、昆虫タイプと魚タイプがあり、4つの自機からプレイヤーが1機を選んで操作すること、またオプションがつくらしいということだけ。想像力を駆使して、オリジナリティあふれる攻撃方法を考えてほしい。
締切りは6月8日消印有効。攻撃方法の簡単な図解と希望賞品を書いて、本誌1212X攻撃方法募集係まで。優秀作には、セガよりMEGA-CD1台。セガブランドのお好みソフト5本をプレゼント。
発表は7月8日発売号の予定だ。

ENEMY
狂った遺伝子の巨大生物

ヒラムシ

ハネムシ

ウジムシ

ゲーム世界に登場する生物たちは、地球生物型のフォルムをしているにもかかわらず、どこかグロテスクである。
なぜか？　という理由は連載中のPRE STORYを読んでいってほしい。このコラムでもジワジワと解明していきたい。
さて、今回はちょっと“レトロウイルス”についての話。いま話題のエイズウイルスは、このレトロウイルスの一種。このレトロウイルスというのは、他の生物の特定の細胞の遺伝子を利用して増えていくという、ヤな奴である。他人の遺伝子を使って自分の遺伝子を増やしていくという、フテエ野郎なのだ。
で“使われた遺伝子”のほうは、たまったものではない。当然、本来伝えるべき情報やなんかが壊れてしまう。それで病気になったりするわけだ。
もし、レトロウイルス型の生物を人工的に、しかも目的をもって作ったらどうなるのか？　それもある細胞の“変化”を目的として。
これが今回のPRE STORYの根幹なのだ。

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名と、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印のついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例１）

年齢12才の場合

（例２）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031の時）

❶性別

①男性
②女性

※**❷年齢**

❸学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※**❹MDソフトの所有本数は？**

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②ファミリーコンピュータマガジン ③月刊ＰＣエンジン ④マル勝ＰＣエンジン ⑤Theスーパーファミコン ⑥メガドライブFAN ⑦ログイン ⑧コンプティーク ⑨HIPPON SUPER ⑩マル勝スーパーファミコン ⑪その他

❻本誌で面白かった記事を５つ下からあげてください。

❼本誌で面白くなかった記事を５つまであげてください。

①ＢＥメガデータランド
②ＢＥメガドッグレース
③ＢＥメガ読者レース
④BE MEGA NEW VIDEO GAMES
⑤BE MEGA GENESIS INFOMATION
⑥ニュース＆インフォメーション
⑦新作スクランブル
⑧びーぷるランド
⑨セガ・ファルコム通信
⑩本音で迫るＴＶゲーム業界
⑪まじかる☆タルるートくん
⑫アリシア ドラグーン
⑬グランドスラム
⑭中嶋悟Ｆ-Ｉ HERO MD
⑮バッドオーメン
⑯ツインクルテール
⑰大航海時代
⑱特集・ワンダーメガで広がる遊びの輪
⑱ソニック通信
⑳冒険者たちの肖像
㉑ウクレレ飯野のドレミファ・談
㉒マルチメディア宣言！
㉓1212X PRE STORY
㉔シムス通信
㉕ワンダードッグ
㉖聖魔伝説「３×３EYES」
㉗ダークウィザード
㉘コズミック・ファンタジーStories
㉙デスブリンガー
㉚魔法の少女シルキーリップ
㉛ライズ オブ ザ ドラゴン
㉜ゆみみみっくす
㉝クイズスクランブルスペシャル
㉞デトネイター・オーガン
㉟アイル・ロード
㊱電忍アレスタ
㊲BEEP！ GAMEGEAR
㊳TERA COMMUNICATION
㊴BINARY ANALYSIS／渋谷洋一
㊵ＢＥメガ裏技リーグ
㊶付録シャイニング・フォースデータコレクション
㊷付録LUNAR WORLD GUIDE

❽CD一体型機WONDERMEGAについてどう思いますか？

①ぜひ買いたいと思う
②あまり興味はわかなかった
③値段が安くなれば買いたい
④ソフトが揃えば買いたい
⑤全然買いたいと思わない

❾あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

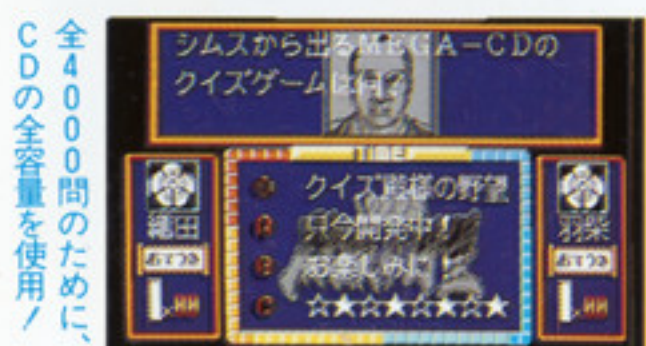
①メガドライブ
②ファミコン
③ＰＣエンジン
④PCエンジンCD-ROM²
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨MEGA-CD
⑩ＰＣ-8801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫ＦＭタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭その他

※**❿これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか？**
（下から１つだけを選んで、３ケタのナンバーを使って答えてください。）

001 アリシア ドラグーン
002 まじかる★タルるートくん
003 大航海時代
004 魔法の少女シルキーリップ
005 スライムワールド
006 バッドオーメン
007 中嶋悟Ｆ-Ｉ HERO MD
008 デトネイター・オーガン
009 シーザーの野望II
010 カメレオンキッド
011 グランドスラム
012 クイズスクランブルスペシャル
013 ツインクルテール
014 デビットロビンソンバスケットボール
015 電忍アレスタ
016 Ayrton Senna'sスーパーモナコGPII
017 ひょっこりひょうたん島
018 スピードボール２
019 闘技王キングコロッサス
020 魔天の創滅
021 ライズ オブ ザ ドラゴン
022 ワンダードッグ
023 ロイヤルブラッド
024 メリーゴーランド
025 炎の闘球児ドッジ弾平
026 キングサーモン
027 笑ゥせぇるすまん
028 ダークウィザード
029 BURAI 八玉の勇士
030 天空烈伝武蔵
031 GODS
032 熱血高校ドッヂボール部サッカー編
033 修羅の門
034 アフターバーナーIII
035 プロ野球'92
036 ペーパーボーイ
037 グレイランサー
038 ランパート
039 アルスラーン戦記
040 ココロン
041 ノスタルジアII
042 ヴィクセン357
043 聖魔伝説「３×３EYES」
044 ウイングコマンダー
045 シムアース
046 テラフォーミング
047 スティールタロンズ
048 ロードライアット
049 スウィッチ
050 パワーアスリート
051 LUNAR THE SILVER STAR
052 THUNDER FORCE IV
053 サイドポケット
054 ダイナブラザーズ
055 封神演義
056 チェルノブ
057 バトルスマッシュ
058 スプラッターハウスPART２
059 忍者外伝
060 ゆみみみっくす
061 Cal.50
062 ザ・スーパー忍２
063 アルテイン
064 プリンス・オブ・ペルシャ
065 レミングス
066 スラップファイトMD
067 パワードリフト
068 Ｆ-Ｉコンストラクターズ
069 ニンジャウォリアーズ
070 新・覇邪の封印
071 シュヴァルツシルト
072 ワールドラリー
073 カプコンのクイズ殿様の野望
074 サイバーロード
075 Vay（ヴァイ）～流星の鎧～
076 TOP PRO GOLF
077 サンダーストーム

シムス通信

SIMS CO.,LTD.

4月8日(水曜日)発行 ©SIMS co.,LTD 1992 ©SOFTBANK CORP 1992
第000001号 月刊 編集協力『BEEP!メガドライブ』編集部
Vol.1

登場 クイズ殿様の野望、サイバーロード、Vay～流星の鎧～
ついに明かされたシムスの隠し玉!

タイトルはアーケード版よりキレイ?全問肉声読みだぞ。

全4000問のために、CDの全容量を使用!

まずは朗報!　ご存じアーケードで大人気だった戦国シミュレーションクイズ「カプコンのクイズ殿様の野望」がMEGA-CDでグレードアップされて登場するぞ!　画面は左を見てのとおりだ。またさらに、メガドラではあの「アウトラン(MD版)」スタッフが近未来ハードドライビングゲーム「サイバーロード(仮称)」を製作中だ(写真左下)。サイバネティックカーで疾走する若者たちが、トラップだらけのドームシティで公道トライアルにアタックするぞ。レースマニアは期待して待つべし。

立体交差やトンネル内の起伏など新技術で魅せる。

隠し道路もあるぞ。タイムアタックに燃えろ。

期待のオリジナルRPG。PSⅡの雰囲気もある?

予告もなしに刊行開始となった「シムス通信」。これでセガ子会社の3本柱のコーナーができたわけだが、今後は〝ソフトで勝負〟のシムスが最新情報からあぶない情報まで、惜しげもなくこのコーナーで披露してくれるぞ。というわけで、新作情報からGO!

そして最後のトリは年末にMEGA-CDで出る超大作〝ドラマチックRPG〟「Vay～流星の鎧～」についてだ。大陸暦523年、ローデシア皇国で開かれていた婚礼の宴が、突然奇襲される。そして王は「伝説の鎧で戦え」と告げるが……。といったところで続報は次回だぞ!

MEGA-CD版の「カプコンのクイズ殿様の野望」はアーケード版のような代替わりがない。だから、とことんやると、とんでもないシジイまで続けられるのだぁ(笑)

あぶない連載! シムスが暴く㊙ソフト情報

自称業界通の〝100kgのプー〟です。今回は「忍者武雷伝説」の究極のカクレコマンドについて話しましょう。下のとおりサウンドテストが隠されているのですが…。
「そういえば、武雷のアレって雑誌に出ませんねー」(プー)
「あっ、あれはですね、最終バージョンのロムを出すときに、直前で難しいコマンドに変えちゃったんですよ。セガの担当の人にも知らせてないし……え～と、僕も忘れちゃった」(担当プログラマー)
「えっ……出し方わかんないの?
　プログラム見れば?」(プー)
「プログラム消しちゃったんですよ、だからわかんない…」(実話)
OH!NO!!　作った本人も忘れたとは!　誰か調べてくれ～!

曲にあわせて楽器を鳴らす。そんな姿が、とてもひょうきんなのだ。

この画面でCボタンを13回押せばできたはずだったが…。

シムス通信開始記念ハガキ大募集!!

いきなり今月号から始まった「シムス通信(略してシム通)」は来月からさらにパワーアップして連載予定だぞ。というわけで、シム通ではBEメガ読者からのハガキを待っているのだ。イラスト・マンガOK、あぶない質問もOKだ。みんなで、〒108東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル3F「BEメガ・システム通信」係までジャンジャンハガキを出そうぜ。採用者にはステキなプレゼントがある予定だぞ。

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

MEGA-CD PRESS

ワンダードッグ／聖魔伝説3×3EYES／ダークウィザード／コズミックファンタジーStories／デスブリンガー／魔法の少女シルキーリップ／ライズ オブ ザ ドラゴン／メリーゴーランド／ゆみみみくす／デトネーター・オーガン／アイル・ロード／電忍アレスタ

ワンダードッグ

新しい時代のヒーローはこの犬で決まり！

ビクター音楽産業／6月下旬発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

WONDERMEGAのキャラクターソフト「ワンダードッグ」の全貌がしだいに明らかになってきたぞ。今月はドーンとキャラクターとステージの紹介だ。

ワンダードッグってどんなヤツ？

先月号の速報は読んでくれたかな？ WONDERMEGAの新ヒーローの秘密が、今、明らかに！

"ワンダードッグ"ジョーイ君のプロフィール

ビクター音産が、その技術力を結集して作り上げたワンダードッグことジョーイ君のプロフィールが発表されたぞ。このジョーイ君は実はワンジェル星というところから地球を救うためにやってきたスーパードッグなのだ。年齢は5歳。体重12kg、身長70cm。見かけは小さいが、内に秘めたパワーは計り知れない！ちなみに好物は骨。これはゲーム中にアイテムとして出てくるんだ。得意技は下の欄を見てくれい！

何と耳で空を飛ぶ！

このでっかい耳は、そう、空を飛ぶためにあるのだ。こりゃまた可愛いさ抜群だ。

星投げ攻撃をするのだ！

ジョーイ君のメインの攻撃方法は、キラキラ光る星を投げつけるのだ。これを受けた敵どもは、たちまちダウン。

地面なんかも掘っちゃう

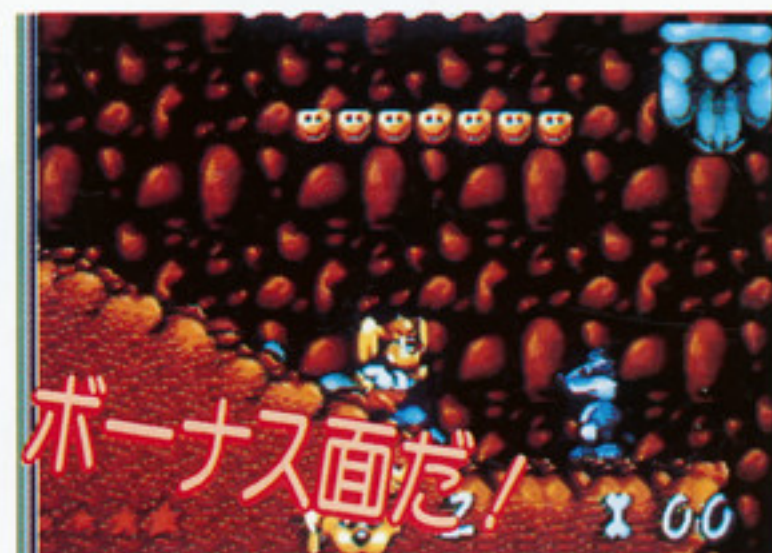
ぐるんぐるんと回転すると、ほら、ご覧のとおり、穴まで掘ってしまう。大したモンだねえ。

ステージを見せてしまおう!!

まだ開発途中だけど、“ワンダードッグ”ジョーイ君の活躍をお見せしちゃおう。このゲームの舞台は、まず地球から始まる。異星人の攻撃をかわしながら、最終的にはジョーイ君の故郷である「ワンジェル星」での戦いまで、というのが、このゲームの大ざっぱな展開だ。最初ジョーイ君は星の攻撃だけなんだけれど、ステージが進むにつれて、いろんな武器が使えるようになるらしい。また、CD-ROMということで大容量を生かしたデカキャラや、グラフィック。それにサウンド面からも大いに期待できるのではないだろうか。

STAGE1 敵キャラがとってもカワイイのだ

このゲームは、今までの横スクロールのアクションゲームでのいいところをいっぱい取り入れているんだ。だから、だれにでも楽しめる仕上がりになっているようだ。まずは、最初のステージを紹介しよう。このステージの舞台は地球。異星人の邪悪な力のために、地球上の動物が凶悪になってしまった。我らのジョーイ君は敵どもに勇敢に立ち向かうのであった。それにしても、びっくりするのは、美しいグラフィックの数々！ これはもう興奮モノだね。ソニック、マリオといった名作ゲームに通じるセンスの良さが感じられるぞ。それから、プレイしていて感じるのは、敵キャラの可愛いこと！ 基本的に地球にいる動物が敵になっているので、よけい親しみがわいてくる。倒すのが、ちょっと惜しくなるほどだ。とりあえず、キャラの可愛さを写真で見てくれ。

ジョーイ君の前後にいる敵は何とスカンク！ オナラで攻撃してくるのだ！ こりゃ笑えるね。

このトゲトゲ野郎は、ハリネズミだ。ひょっとして、ソニックを意識してたりして……？

こいつはキツネ。ちょっとズル賢く見えるところが、何ともカワイイ。やられたところもグー。

左にある旗が中間ゲートだ。このゲームはマップが長そうだから必要だね。

STAGE2 背景も楽しく、デカキャラも登場

ステージ1を攻略したキミを待っていたのは、このステージ2の異様な背景だ。よーく背景を見ると、ほら、バックのビルが不気味に変形しているぞ！ 一体だれがこんなことをしたのか……？ やはり、異星人の仕業なんだろうか？ このままだと、地球の崩壊も近いのではないだろうか？ さあ、どうする？ 我らがジョーイ君の出番がやってきた！ ジョーイ君が走ると、背景のスクロールも不気味に動くのだ。このあたりは、さすが容量のデカいゲームの威力が出ている。また、このステージに出てくる敵もかなり個性的な奴らばかりだ。ブルドッグがボクシンググローブを持って現れたりもするぞ。そのほかにもいろんな敵が出てくるものと思われる。超デカキャラなんかも登場するので期待していいぞ。それから、ボーナス面なんかも隠されているそうなので楽しみだ。

この背景を見よ！ どうしてこんなにヘンな形になってしまったのか？ ちょっとコワイ感じがするなあ。

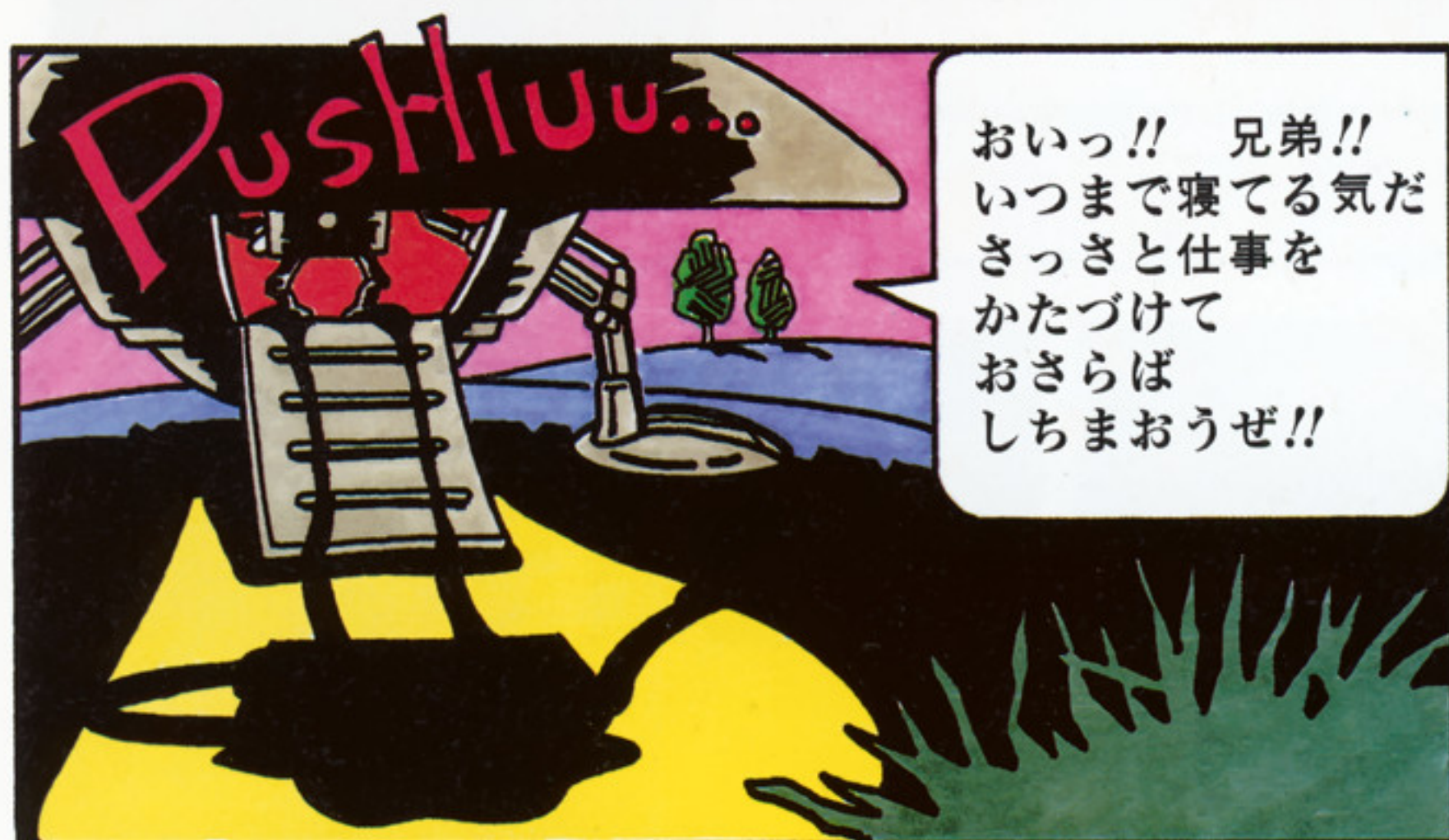
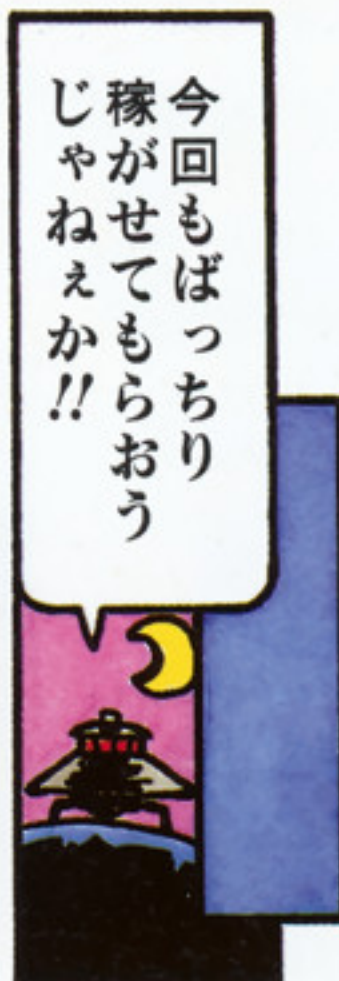
宙に浮いているブロックに乗っていくと骨がある。これを集めるとイイコトがあるのだ。

ボーナス面だ。ここはいろんなアイテムの宝庫。リキ入れて全部取ってしまおう。

ブルドッグが現れた！ こいつの動きはかなり速い。油断するとやられるぞ！

それ行け！ワンダードッグ

第1回　宇宙からの訪問者

作　向井ひろのぶ

■地球にやって来た謎の二人。なにも知らないジョーイが自分の正体に気づく日は……？

次号予告……ビリーとダイアナが誘拐!!　そのときジョーイは……。第2回〈目覚め…〉

聖魔伝説3×3EYES

オープニングはバリバリのオーケストラなのだ！

セガ／10月発売予定／RPG／CD-ROM

MEGA-CDソフトのなかでも人気が高い3×3EYES。ゲーム内容はまだ明らかではないが、今回はゲームの臨場感をかき立てるサウンドの情報を入手したぞ。

アレンジと作曲を担当した和田薫氏に聞く

ダイナミックなオーケストラ!! 声優もOVAと同じ？

いままではゲーム内容についていろいろと紹介してきたが、今回はゲームの雰囲気を盛り上げるゲームサウンドについて紹介しよう。そこで、MEGA-CD版「3×3EYES」のサウンドを手掛けた和田薫氏に話をうかがった。和田氏は今回のゲームのアニメーション部分で使われる曲を3曲を作曲、さらにセガのサウンドスタッフが作曲した11曲のアレンジを手掛けた。ちなみに和田氏は3×3EYESのＯＶＡのほか、劇場版の「サイレントメビウス」、「ＲＰＧ伝説ヘポイ」などの音楽も担当している。ＯＶＡでのＢＧＭはノリのいいポップス系だったが、電子音を使ったものではなく、劇場で聴いているような深みのあるオーケストラだった。ストーリーと絶妙にマッチしていて好評だった。

果たしてMEGA-CD版では、どうなるのか？ 大いに気になるところだ。MEGA-CD版も原作にマッチしたダイナミックなオーケストラがBGMを奏でるようだ。しかも家庭用ゲーム機初の〝36人奏者によるフルオーケストラ〟という力の入れよう。和田氏によると「原作のイメージを崩さないようにエスニックな要素も入れました」とのこと。もちろん声優陣も主人公の八雲とパイ、そして黄夫人や李鈴鈴たちの声はＯＶＡと同じメンバーが担当する。

エスニックな音楽で 各国のイメージを表現

マンガやＯＶＡを見た人なら知っていると思うが、3×3EYESのおもな舞台は日本、香港、チベットなど。

MEGA-CD版でも、和田氏はこれらの舞台となる国のイメージを出すために、アジアの民族楽器を実際にオーケストラの一部として使っているのだ。

「楽器はその地域をイメージさせるものでなくてはね。それにチベットなどのアジア諸方面には以前から興味があったんです」

という和田氏は、エスニック楽器に対して今回、並々ならぬ力の入れようだ。たとえば打楽器にしても、タブラ、バーヤ、サテライトドラムなど、数多くの種類の楽器を使用している。使った楽器は全部で20～30種類。また、エスニック楽器もオーケストラと違和感がないように、シンセサイザーなどの音をかぶせたりしているそうだ。

オーケストラというとクラシック音楽を思い浮かべてしまい、何か堅いイメージだが、「オーケストラの生音をゲーム中で再現すると、ゲームの醍醐(だいご)味を与えることができるのではないでしょうか」と和田氏は語る。

こんなサウンドの情報を聞いただけでも早くゲームがしたくなる「3×3EYES」だが、みんな気にしているゲームソフトと同じ日にゲームミュージックＣＤもキングレコードから発売される予定だそうだ。待ち遠しいね。

和田　薫（わだ　かおる）／1962年山口県出身／17才のころから作曲法・和声法を独学。1981年、東京音楽大学作曲科入学。大学を卒業するころからキーボード、シンセサイザーのプレイヤーとして活動を始める。ＯＶＡ「3×3EYES」などのアニメーションの音楽も担当。

和田さんは「3×3EYES」は好きな漫画なので、ぜひイメージを壊さないように曲を作りたいそうだ。

今回、多数使われた民族楽器の一つ「タブラ」。インドの民族楽器。

「国のイメージって民族楽器などを使ってイメージできるんですよ」と和田さん。

ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士

続々とできあがってきたアニメシーンを大公開！

セガ／7月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

前号でもオープニングのアニメを披露したが、今回はその続きのシーン。続々とできあがっているアニメーションを一挙に公開しよう。

ヴェロネーゼは平和なペシャワールを闇の世界に！

闇の世界に変えたヴェロネーゼはいったい何を考えているのだろうか？

平和な国ペシャワール。この国が闇の世界に……。

今回は、前回中途半端になってしまったオープニング画面の続きを紹介しよう。以前にも誌上で紹介したが、「ダークウィザード」のオープニングは、大魔導士・ギリアムによってヴィオスデラ島が封印されたところから始まり、聖王ウェンリーク8世がクエンティンの地に追いやられるところまでだ。途中、ヴェロネーゼが大魔導士ギリアムのかけた島の封印を解くシーンへと続いていく。

はたしてジェロネーゼが島の封印を解いて四天王を誕生させたあとどうなるのか？

ついにワシの時代が来たとばかりに笑いを浮かべるヴェロネーゼ。不気味だ。

光は闇に負けてしまうのだろうか？

ヴェロネーゼの侵攻に対して、ペシャワール軍は防戦いっぽうで、なすすべもない。そして、徐々に暗黒の世界に塗り替えられていく。

右上の地図を見てみるとわかると思うけど、全域を支配していたペシャワール軍が最果ての地へと追いつめられてしまうのだ。誕生した四天王率いるヴェロネーゼは、いったい何を考えているのだろうか？

誕生した四天王の次のターゲットは？

大魔導士・ギリアムが封じたヴィオスディア島の封印をヴェロネーゼは解いてしまう。島の封印を解いたヴェロネーゼは、闇の宝珠（ほうじゅ）の永遠に守るように命じながら、挙げ句の果てに自分を封印したギリアムへの復讐心に燃え、四天王を誕生させた。しかしそれだけでは気がすまず、闇の力を解放してしまおうと考えているのだ。闇の力の解放は、人々の心を支配し、ペシャワールを戦場と化していき、時代は光と闇のバランスが崩れた昔へと逆戻りしてしまう。どう変わっていくかは、右ページの闇の勢力の拡大の勢いを見れば一目瞭然だ。ヴェロネーゼはこうして人々の心に暗い絶望の思いを抱かせ、アーリマン復活のため、そしてペシャワールを奪うために儀式を続ける。こうして国王・ウェンリーク8世は、クエンティンまで追いつめられることになるのであった。

ヴェロネーゼの骨から変身した四天王が勢ぞろい。

こうしてヴェロネーゼの肋骨から四天王が生まれるのだが…。

復活の儀式はド迫力のフルアニメーション！

四天王が誕生したとき、ペシャワールは戦場に！

平和だったペシャワールが、みるみるうちに"闇"の手に……

狂気の人となったヴェロネーゼのターゲットは？

ヴェロネーゼの肋骨から誕生した四天王。こいつらがどういう災厄を起こすのかは、それぞれが水獣、地獣、風魔、炎魔という名前から大体予想ができる。しかし、ゲーム内容にどう関わってくるかは、明らかではない。ただ、ヴェロネーゼがペシャワールを征服しようとしているのだけは確かだ。闇の力を手にしたヴェロネーゼがギリアムがかけた島の封印を解いたとたん、あれよあれよとペシャワールの地を征服していく。その勢いはまさにすさまじい。人々の心の中の闇は、果たして希望の光には変られないのだろうか。

四天王が暴れ回り、闇の世界がどんどん広がる。ヴェロネーゼのペシャワール征服が始まってしまったのだ。

人の心の光を守るため闇を打ち破るのだ

闇の勢力に奪われた土地の面積が広がるにつれ、人々の心の闇も広がっていく。しかも闇の勢力は増していくいっぽう。しだいに征服された土地を早く取り戻さなければ……。

なにか助けを求めている手のようだが……。いったい誰の手か？

はたしてこのしなびれた手のように絶望的な世界になってしまうのか。

平和な世界から闇の世界にしてしまったヴェロネーゼ。コイツを倒すものは現れないのだろうか？

このままペシャワールの平和は、もうもとにもどらないのだろうか？

ということで、今回紹介したオープニングはもちろんフルアニメーションになる予定だ。今見れるのは画面だけだが、完成すれば当然音声も入る。MEGA-CDの機能をフルに発揮したゲームとなるであろう。

アニメシーンも着々とできあがる!!

前回、そして今回と、オープニングのアニメーションシーンを紹介してきたが、アニメってなかなか誌面では伝えにくいところあるよね。それぞれのアニメーションはかなり凝られており、MEGA-CDならではといった感じなのだ。

しかし、みんなが見たいのはオープニングのシーンではなく、ゲーム中のシーンだという人もなかにはいるかもしれない。常に、新しい情報と提供してきてはいるが、ゲームシステムの完成はもうすぐとのこと。「ダークウィザート」はシミュレーションゲームのようなヘックス、あるいはマルチエンディングという機能があるし、かなり期待はできそうだからね。次号あたりから、そろそろ本格的にゲームの内容に入っていけそうだ。

闇の宝珠に封印されたアーリマンの力をヴェロネーゼは狙っている。

ヴェロネーゼの笑い顔をみてるとムカっとしてくる。

アニメーションシーンも着々とできあがっていることだし、開発のほうも順調だ。ゲームシステムの画面のほうはまだ？　と不満に思っている人、多いと思うけど、もうちょっと待とう。

コズミック・ファンタジーStories

その後のユウの冒険を徹底追跡!!

RIOT日本テレネット／発売中／7,800円／RPG／CD-ROM

MEGA-CDの特徴をうまく使い、ビジュアル、サウンドの演出には目を見張るものがあるこの作品。今月は、ストーリーを中心に追ってみたいと思う。

RPGファン期待の大作もいよいよ発売された。ユウとバンの活躍を1枚のCDに収めてしまったこのゲーム。ぜーんぶ終わらせるためには、時間がかかるかもしれないけど。シナリオがバランス良く進んで行くので安心ね。

MEGA-CDの実力を見ろ!!聴け!!

アムルを救出しふたたび洞窟に向かったユウだったが……

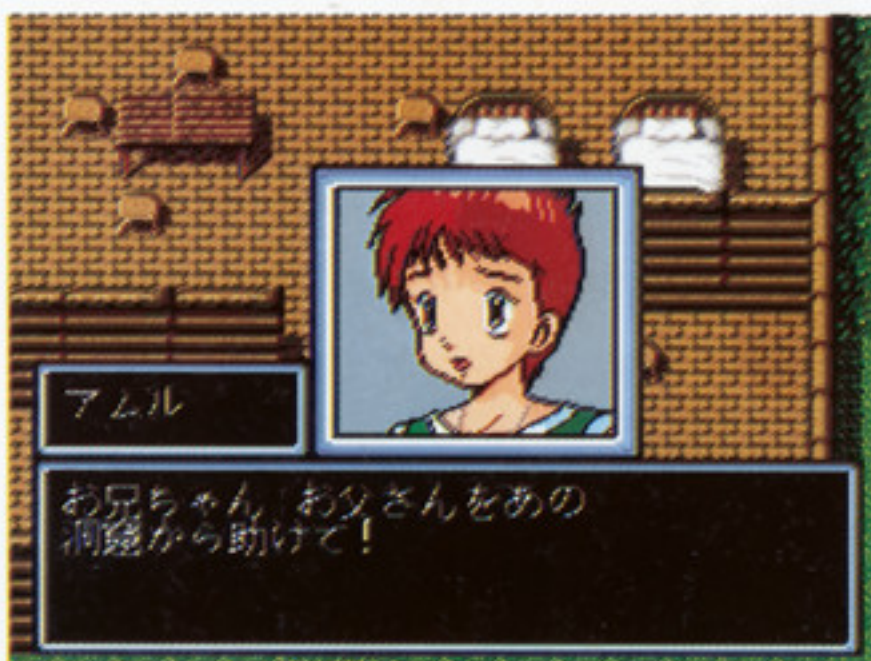
アムルを洞窟から救出したユウは、アムルともども村にいっぺん帰るのよん。するとアムルに「とうちゃんを助けてくれー」と頼まれるのでここはひとつ頼まれよう。それから、ログダールの魔力を封じる魔封石をもらいましょうね。いざ洞窟へ行ってみると、さっきまで閉じていた扉が開いているではありませんか。でもこれは罠だったりして!?

星間商人ニャン登場!!

おやおや
おこまりの
よーで

レーザーナイフ
なんて
どうでっせ

安くしとき
ますで

アムル
お兄ちゃん！お父さんをあの
洞窟から助けて！

それにしてもつくづく不幸な一家なのであります。

ラバン
ふたつの魔封石が
奴の不死身の力を封じる事が
出来るのだが・・・

やっぱり生きていた、アムルの親父さん！

［レーザーナイフ］を手に入れた

ニャンからレーザーナイフを買うのだ！

もんも
星間商人のニャンだっち！

もんもは何でも知っている。

今度は魔封石があるから勝てるでやんす。

対決!! ログダール

初めて出会ったときは、めちゃくちゃ強かった、ログダールも魔法石があればもう安心。一撃です。

ログダールを倒し吟遊詩人とともに王様に会いに行け！

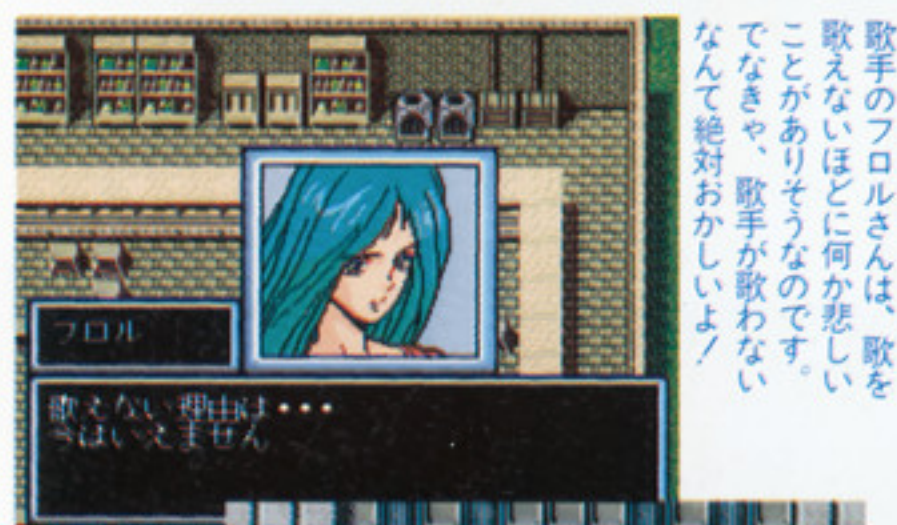
まずはこの村へ

ニャンのおかげ(!?)で無事に罠を通り抜け、ログダールを倒した一行は、吟遊詩人ルイードのもとへ。ここで、オルメガ城行きを決意したら、南の橋の検問所を通り抜けよう。この検問所を南に行くと、村が見えてくるのでまずはそこへ。するとどうでしょう、人々が皆、病に犯されている様子。医者の話によれば、月割草があれば治療できるとのこと。さっそく摘みに行きましょう。

迷わずに、一緒に行きましょうね。それにしてもこの人、王様に会いに行くなんて、ひょっとして偉い人だったりして。

うーん、なるほど。月割草のことを知っているのはエルフの娘だけか…。とりあえず、会いに行くしかないようで。

こう頼まれては断われないのが、ロープレの主人公様。一緒に行って怪物を退治してあげるのだ。月割草も手に入るしね。

ボスを倒して……

月割草を片手に町へ

橋を渡りましょう

伝染病もなくなりすっかり平和!?になった橋を渡るのだ!!

城へ直行です

月割草で、伝染病が染る恐れがなくなったのでこれで橋の検問所を通れるようになった。橋を渡ったら、城へ急ごう。城に着いたらここで、ルイードと別れることになる。彼は国王の親衛隊だったのだ。そして、この惑星の平和を脅かしつつある者を打ち倒すことを国王と約束する。また北の村には、すぐれた魔導士がいるそうだ。一行はその人物に会いに行ったが……。

歌手のフロルさんは、歌を歌えないほどに何か悲しいことがありそうなのです。でなきゃ、歌手が歌わないなんて絶対おかしいよ！

ほーらみなさい。あんたはただ者じゃないと思っていたんだよね。どうせなら、一緒に戦ってくれればいいのに……。

おいおい、魔導士って女の子!?

いやー、もう!! てな感じですかねー。

デス・ブリンガー

RIOT日本テレネット/4月17日発売/7,400円/RPG/CD-ROM

初公開のオープニングデモと最初の村ソロンから、オークの洞窟を攻略するまでの道のりを大紹介。

オートマッピング機能を付け加えた、ユーザーフレンドリーな最新移植

月夜に浮かぶ不気味な神殿

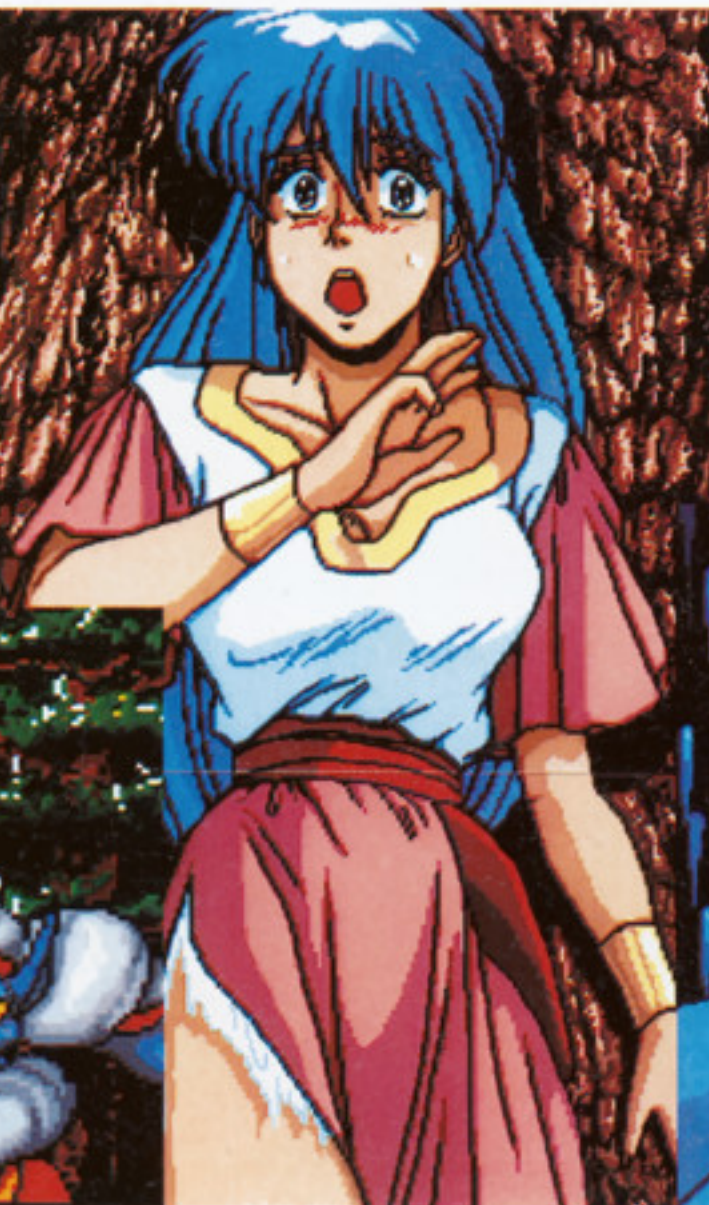
これがウワサのデスブリンガー

どうした？ハゲ

プロローグ

封じられし暗黒の教典〝デスブリンガー〟の眠る神殿〝ディガ〟。デスブリンガーの封印を解かんとこの地に今ひとりの男が足を踏み入れた。

男の名は、〝マハーヴィーシ〟。彼は、デスブリンガーの封印を解き世界を我が物にせんとし旅を続けてきたのだ。

今、デスブリンガーは人知れず彼の手によりその封印を解かれようとしている。

この封印が解かれたとき、彼の身に……いやこの世界に不気味な暗雲が静かに立ちこめようとしていた。

そして本編は？

少女の悲鳴を聞き、振り返る主人公。そこには、オークに襲われているいたいけな少女が……。騎士を目指す主人公としては、ほっておくわけにはいかない。

ひとり、父の意志を継ぎ騎士になるための旅を続ける少年。旅の途中、オークに襲われているひとりの少女を助けることによって、少女の住むソロンの村で骨休めをすることになる。この村では現在、収穫の時期なのに近くの森に住むオークのせいで収穫をすることができないらしい。

これがスタートの村ソロンだ!!

助けた少女の住む村ソロンで足を休めることにした主人公は、しだいに町の人々と親しくなっていく。しかし、町の人々と親しくなっていくうちに、人々は森に住むオークの問題を主人公に相談するようになる。騎士を目指す主人公としてはこの問題をほっておくことはできない。

狩人ベゼルの家

この家には狩人ベゼルが住んでいるはずなのだが……ベゼルの子供が出てきて、父はオークの洞窟に行ったきり帰ってきてないと言う。どこかでベゼルを見かけたときは、家に帰るように言おう。

パメムード寺院

この寺院の中に綺麗な女の人が入っていったと言う人がいるが、司祭と話をしても女の人のことは出てこない。司祭を冒険に連れだそうとすると……。これで彼女を仲間にすることができるぞ。

長老の家

助けた少女の住む家。玄関から入ると長老が現れ、技能の修得などをすることができる。裏口から入ると少女に会うことができる。

ある情報を得てから、長老の家の裏口から少女に会いに行くとアイテムをもらうことができる。このアイテムは即売ってしまうもよし、戦闘に活用させるもよし。

ローガンベリー亭

村にただ1つの酒場。村の情報は酒場で聞け……これはＲＰＧの鉄則。

ヘルドンの鍛冶屋

武器や防具の販売、買取、修理までしてくれるお店。

また、主人の話では長老の孫娘が何かを注文したと言う。

村でただ1つ、武器や防具を売っている。

クズマの家

古くからこの村に住む老婆の家。森のことと、エルフのことについてよく知っているので話を聞いておこう。

アレックスの部屋

オークの洞窟について知っているが、体調を崩しオーク退治に参加してくれない。

木こりトッドの家

森の泉で大きなトカゲに遭遇したらしい。それはもしかしてドラゴンのことではないのか？

これが主人公の部屋

ここで眠るとゲームデータのセーブとHP・MPを回復することが出来る。村の外で傷ついた時などはこまめに村に帰って、この部屋で休養しよう。

門番の小屋

村の出口の右と左に小屋があるが、右側が門番の小屋だ。中には、門番がいる。門番の話では、ドラゴンと戦ってドラゴンを倒した話を聞くことができるが、冒険に誘ってもこない。

ソロンの村の出入口

仲間を集め、オーク退治の準備が済んだらいざ森へ出よう。長い戦いが予想されるので、いつでも村に帰れるように村を出たら地図を見て村の位置を確認しておこう。

まずは、オーク(すみか)の棲家に行くべし

ノルロスからゼフトの森まで

このマップに現れる敵キャラは、盗族、ラット、ウルフ、スネーク、スパイダーの５種類だ。どの敵も単体であれば強いとは思えないが、集団で現れることがほとんどなのでＨＰが少なくなったら、敵キャラを避けて通り戦闘を控えるようにし、ソロンの村に帰りＨＰとセーブをして再び冒険に出るようにしよう。

マップの上(北)に行くとゼフトの森に行くことができる

ソロンの村

ゼフトの森からオークの洞窟まで

ここでは、ノルロスで現れた敵キャラに混じりオークやオークの兵士など強敵が現れる。

ここまでくると、ＨＰが少なくなったからといって村に帰ることはできない。

こんなときは、キャンプコマンドを開き休息を取ろう。

主人公が倒されてしまうと、自分を含め色々な人から非難を浴びてしまう。そうならないように休息を取ろう。セーブをすることはできないが、ＨＰを回復できる。

どうやらこの附近にオークの洞窟がぽっかりと口を開いているらしい。

オークの洞窟

ここには、狩人のベゼルがオークによって捕らわれている。彼を助けてから、オーク王の部屋を探すようにしよう。もうここまでできたら後戻りは許されないぞ。心を引締めて進め。

そして、オーク王を倒しソロンの村に帰ってみたのだが…

オーク王を倒し、意気揚々としてソロンの村に帰ると町は廃虚と化し、見たことのない不気味ないでたちの騎士が主人公を待ち構えている。

村は廃虚に

魔法の少女シルキーリップ

リラルル ラリルル こんなゲーム今までなかった!!

RIOT日本テレネット/4月24日発売予定/RPG+ADV/CD-ROM

今月は、第1話のストーリーを中心に紹介。それから、永久保存版の歌詞つきオープニングビジュアルを大公開。これでもうリップに病みつきよ!

このゲームはまさに TVアニメ!!

はっきりいってこのゲームは面白い。最近私は、目を閉じるとリップの主題歌が、怒濤のごとく押し寄せてくる。あぁ、なんていい曲なんだ! 未だかつてこんなに耳に残るゲーム音楽があっただろうか! そして、遠く懐かしい小学生時代を思い出させる心和む物語。このゲームは、すべての世代の人々に語りかける、リラルル ラリルルゲームとして、次の世代の若者に語り継ぐ価値がある。

第1話 魔法の国からこんにちは!

先月ひいてた風邪も治ったので、今月はリップが紹介していくわね(ゴホッ)。魔界の授業も終わったし、お部屋でのんびりしてたの。そしたら、わたし校長先生に呼び出されちゃって。もう、わたし心配で…。でね、校長先生のところに行ったんです。そしたら、もーびっくり! わたしに魔導城にきてほしいんですって。だから魔導城へ行ったのよ。それでね、いかにも偉そうなオジさんが、いきなり高圧的な態度! もーゆるせないー!!

ここがリップのお部屋。きれいにかたづいてると思わない!?

第1話の最初の舞台はリップの生まれ故郷魔界よ♡

この人が校長先生よ。いつも怒られているばかりのリップだけど、なんか今日は違うみたい。それもそのハズ、魔導城からのお呼び出しがあったんだって。いい気分だなー。

えー!? わたし最近は、何も悪いことはしてないはずなのに! 何なんだろう、一体。もしかして、最近の行いがいいからお誉めの言葉をいただけるのかな!? でも、ちょっと不安……。

はっきりいって魔界の授業は、とっても難しいの。リップはいつも居眠りばっかりよ。

この子が人間界にいく先輩なの。でもリップのことが嫌いみたい、リップ、悲しい!

魔導城に呼び出されたリップの運命は!?

それでね、話を聞いてみたら、わたしが女王候補に選ばれたっていうのよ。話があまりに急なんだモン。気が動転しちゃってもう。でもね、わたしの意志にかかわらず人間界で修行しなくちゃなんないの。オマケに変なケチャとかいう奴も一緒でさー。それで人間界に行っただよ(!?)。ケチャの話だとね、まず人間界でのわたしのお世話をしてくれるシェイクおばさんを探さなくちゃいけないんだって。でもね、人間界ってとーても広いんだよ。それでね、公園でおじさんがいじめられてたの。助けてあげたよ。当然だもん。おじさんお礼にっておばさんのお家まで案内してくれたの。人間にもいい人っているんだね。

ええっ!? ワタシが次期女王候補に選ばれたんだって…!?

喜 怒 哀

会話シーンでは、この3つのコマンドを駆使して会話しよう。でも、ちゃんと考えて会話しないと、怒るコマンドしか使えなくなったりするから気をつけよう。逆に、正しい会話をすれば、パラメータが上がっていくよ。

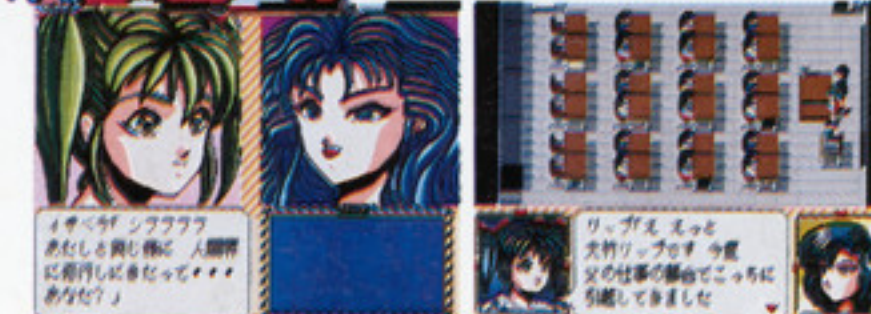
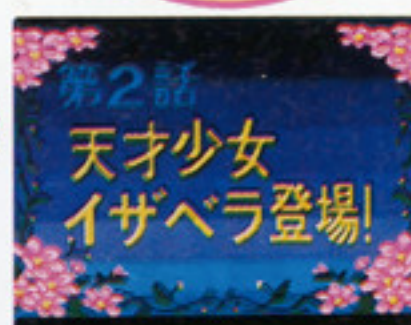
ねー、このおじさんって顔が恐いと思わない!? もーイヤ! でもね、とっても偉いんだよ、この人。話ってなんなのかなー!?

女王様が病気なの。でも、何でわたしが次期女王様候補なの。わたしじゃなくてもいいのに。わたしなんて頭悪いしー。もうやだー!

この娘が去年の人間界の出向者のリボンさん。この子の持ってたリボンをつけると、あーら不思議、人間界の知識が頭の中に入ってきたの。

洋服も、とっても可愛いのに変わったの。でもちょっと派手なので、リップ恥ずかしいなー。髪の毛も緑色だし…。だいじょうぶかな!?

こいつがわたしと人間界にいくことになった、ケチャ。人間界では、この子、ペンダントの中に入っちゃうから嬉しくて。可愛くないんだもん。

シェイクおばさん。おばさんていうには、ちょっと失礼ね。とっても若いの。お店に出てるときはミニスカートだし。お店は女子校生に大人気のファーストフードのお店なんだよ。

おばさんの魔力によって、人間界の歴史を変えて、わたしがこの世に存在してもおかしくないようにしてくれたの。おばさんってすごいんだなー。

何よ、この子たち! 3人で寄ってたかって、1人のオジさんをいたぶって。リップ、こういうのって許せない! こうなったらもう、喧嘩よ!

この人がリップのお父さん役をしてくれる、ドメさん。ちょっと、変な人みたいだけど、悪い人ではなさそうだから。これからの生活が楽しくなるといいなー。

ここが、新しいリップのお部屋。ここでこれからの1年間、生活することになるのね。明日からは学校か…。転校生っていじめられるのよね。なんか、不安だなー……。

第1話はこれでおしまい!

このゲームは、全11話構成になっている。ここで特筆しておきたいのは1話ごとに、オープニングとエンディングが流れることだ。そう、それはまるでアニメのように! オマケに中盤にさしかかると、コマーシャルになるときのジングルが流れる。CMはないけどね。

制作 RIOT日本テレネット

SILKY LIP

さて第2話のリップは

第2話 天才少女イザベラ登場!

第2話ではいよいよライバルのイザベラが登場するわよ。お楽しみにね!!

んがんん!!

オープニングにあわせて　みんな一緒に歌ってね♡

シルキーリップオープニングビジュアル大公開

♪リラルル

ラリルル

ルラルル

リップ♡

リラルル

ラリルル

リラルル　リップ

コーラス(Haw−!!)
リップは魔法の

女の子

リップ

こんにちは♡

年頃だものいろいろと

悩みごとなどありますけど

毎日出会う

サプライズ

くよくよしてる暇はないの

あぁ世界のどこかで
めくるめくときめきが待っている

リラルル　ラリルル

リラルル　リップ

コーラス(Haw−!!)
リップは魔法の

女の子

リップ

こんにちは♡♪

魔法の少女
シルキーリップ
スタート ボタン を 押してね。♥
©TELENET JAPAN,RIOT 1992
ALL RIGHTS RESERVED

ライズ オブ ザ ドラゴン
—ブレイド ハンター ミステリー—

MEGA-CDの実力をADVでも発揮！

セガ／6月発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

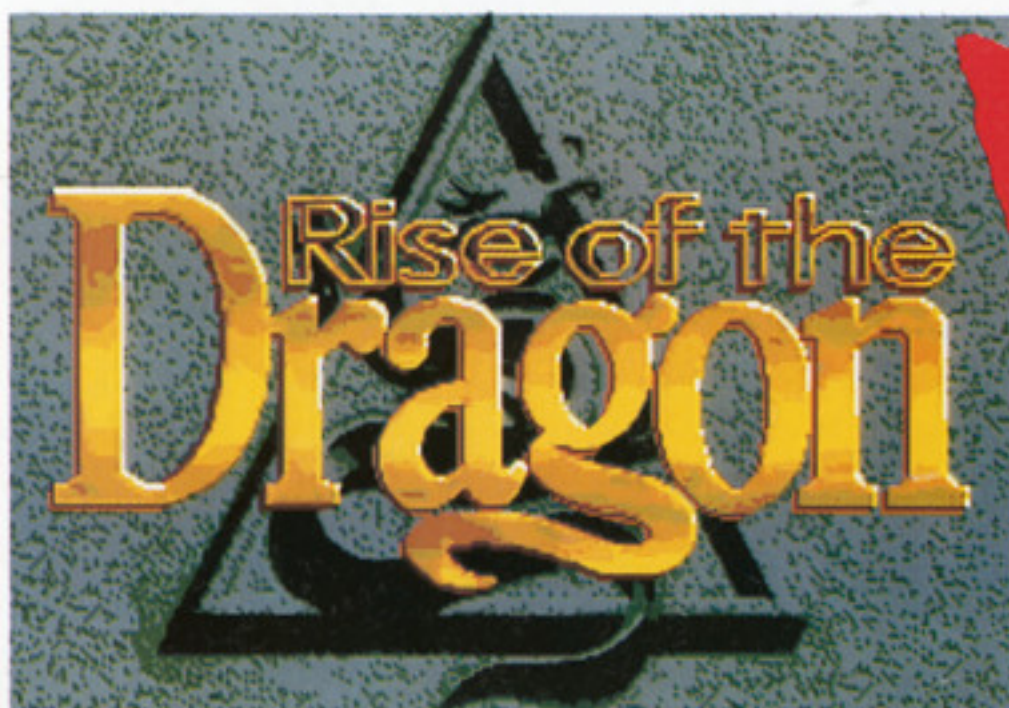
容量タップリ、内容盛りだくさん。MEGA-CD初の海外移植作品だ。毎日2時間プレイしても、ん十日も遊べるゲームかも（冗談とはいいがたいゾ）。

これがオープニングだ！

Rise of the Dragon

Designer and Director
JEFF TUNNELL

A BLADE HUNTER MYSTERY

Dialogue and Text
JERRY LUTTRELL,
DAVID SELLE

2月号でほんの少しだけ紹介した「ライズ オブ ザ ドラゴン —ブレイド ハンター ミステリー—」。Dynamix社オリジナルのIBM-PC版は、なんとディスク6枚組の超大作ADV。しかも、コマンドはすべてカーソル操作によって行われ、その場の画面上で対象物を調べたり人物と話したりとで今までにない自由度がウリものだ。といった「ライズ オブ ザ ドラゴン」。AVDファンの期待度も急上昇！

そこで、今月は新着の画面写真をドドーンとお見せしよう。

なんとオープニングも公開の大判振舞いだぁ!! ハードボイルドな雰囲気が緊張を高めるゾ。

AD 2053 美しく病んだ都市ロサンゼルス

時は近未来AD 2053、舞台は退廃(たいはい)した大都市ロサンゼルス。主人公、私立探偵ウィリアム・ハンター、通称ブレイド（やいば）は1つの殺人事件の捜査を依頼された。現ロサンゼルス市長ビンセント氏の娘、ラーラ・ビンセントが殺されたのだ。しかも、その死体は常軌を逸する変化をとげていた。ラーラは、市長の娘という肩書とは裏腹に不良のパンクス少女。事件の夜も街の歓楽街にたむろしてドラッグに浸っていたのだ。

しかし、次期市長戦をひかえてゴシップを恐れる市長は極秘調査をブレイドに依頼してきたのだった。ブレイドが捜査を進めるうちに見えてきたのは秘密結社の影だった……。

この酸性雨が降りしきる、巨大にして退廃した都市には数々の陰謀が渦巻き、悪がはびこっている。それでも人々は、ロスの妖(あや)しい誘惑にあらがえない。たとえ常に命の危険がつきまとっていても。ブレイドもまたロスに魅了された1人なのだろう。

2053年のロサンゼルス市街の全景。酸性雨が降りしきり、さながら腐敗した巨大な街が断末魔のうめきをあげているかのよう。

ラーラ・ビンセント……彼女に何が起きたのか？

SHOW

AARRGGHH

まずは、生活臭漂うブレイドの自宅を総チェック!!

パソコンとTV電話が合体したようなビデオテレフォン。メッセージの再生も可能なようだ。画面に映し出されているのは、ブレイドの依頼主、市長のビンセント氏だ。

この中国人の正体は?

麻薬の取り引きか

謎は深まるばかり……

上の写真がブレイドの部屋だ。窓の外はビルのライトが美しい。道路を走行していく車のライトも気だるく流れて行く。ロスの場末のアパートだ。男の一人暮しのわびしさが漂うが、とにもかくにも自分の部屋をカーソルを使って操作と捜査のしかたを把握しよう。

持てるものは? 動かせるものは? ビデオテレフォンになにかデータは入っていないか? このゲームのシステムは、恐ろしくリアルで自由度に富んでいる。持ちものを探したり取ったりは、もちろん、主人公に服を着せたり脱がしたりなんてこともできる。ちなみにブレイドが愛用しているアンダーウエアは、BVD。一年中着ているコートは、寿命がつきる寸前のペルー産の山羊革に似せた安っぽい合成革の安物だ。とにかく、自宅を調べてアパートの外へ捜査に出かける準備をしなければいけない。

もちろんゲームが進んでからも、片っぱしからカーソルを合わせてみよう。主人公はなにしろ探偵であり、ゲームは大容量なのだから、どんな小さいことでも見逃してはいけない。AVGの基本「現場100回」が、このゲームでは特に大事な合言葉なのだ!

全編、ハードボイルドかつ映画の「ブレードランナー」のような近未来SF的な雰囲気が漂う、「ライズ オブ ザ ドラゴン」。続報が入りしだい、また紹介していくぞ。

メリーゴーランド

アニメに追いつけ、追い越せ!

データウエスト/今夏発売予定/価格未定/ADV/CD-ROM

「メリーゴーランド」は、FM TOWNSでヒットしたAVG。こんな美女がなめらかに動いてくれるなんて! ヒットの要因、ビジュアルがMEGA-CDでも爆発だ。

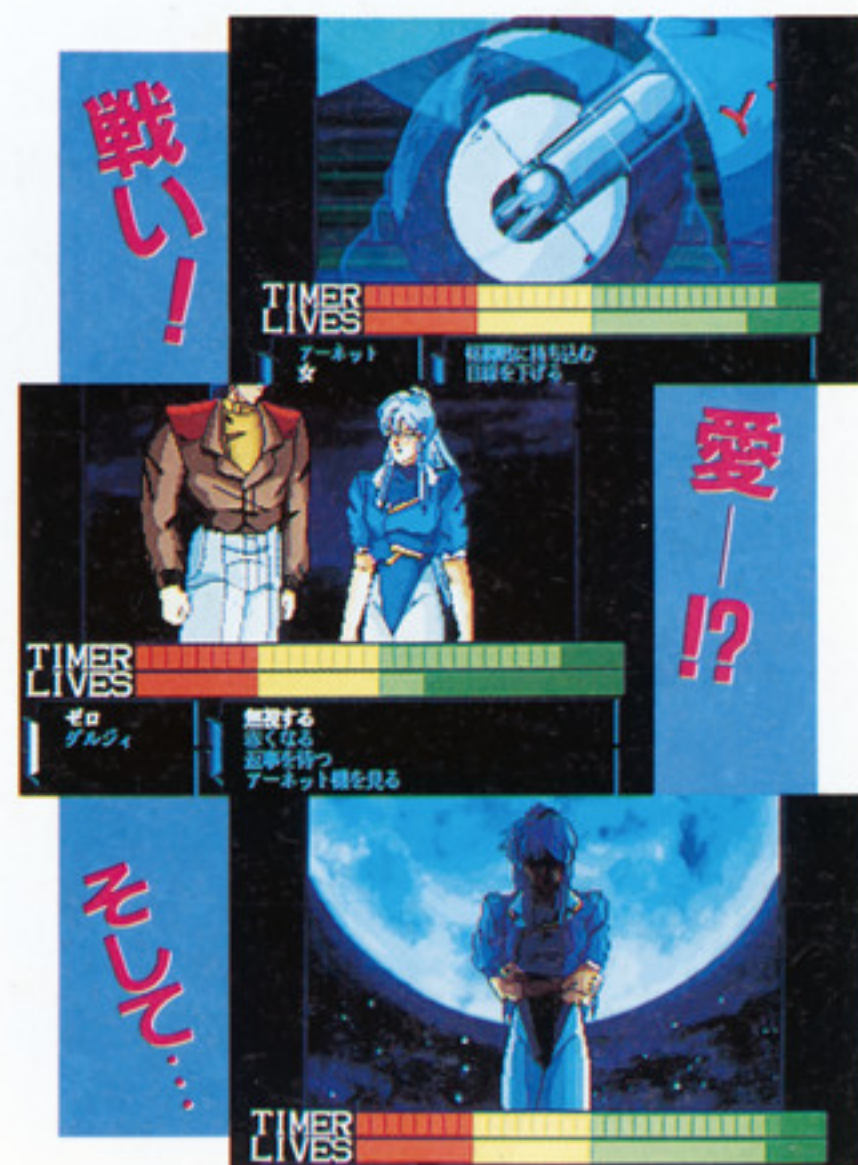
ルックスのキレイな女の子もヨイけれど、動きがキレイだともっとヨイ!!

ルア・リップ・ソールズベリー

アーネット・ペンジアス

戦い!

愛―!?

そして…

データウエストのMEGA-CD初参入ソフト「メリーゴーランド」は、FM TOWNSからの移植作品で、「第4のユニット」シリーズの第6作目にあたる作品だ。オリジナルは、まるでテレビアニメのように流れるような画面と、それを作り出したDAPS(Datawest Active Picture System)というシステムが脚光を浴びたゲームの移植なのだ。このDAPSはデータウエスト独特のシステムで、ただのAVGをアニメーションAVGとでもいえるレベルに引き上げたシステムとして評価されているのだ。

そんなものすごいビジュアルを誇るゲームが今回移植されるわけだが、MEGA-CD版も、その威力を十分に発揮すれば、決して見劣りしないものになるはず。今後の続報に要チェックだ。

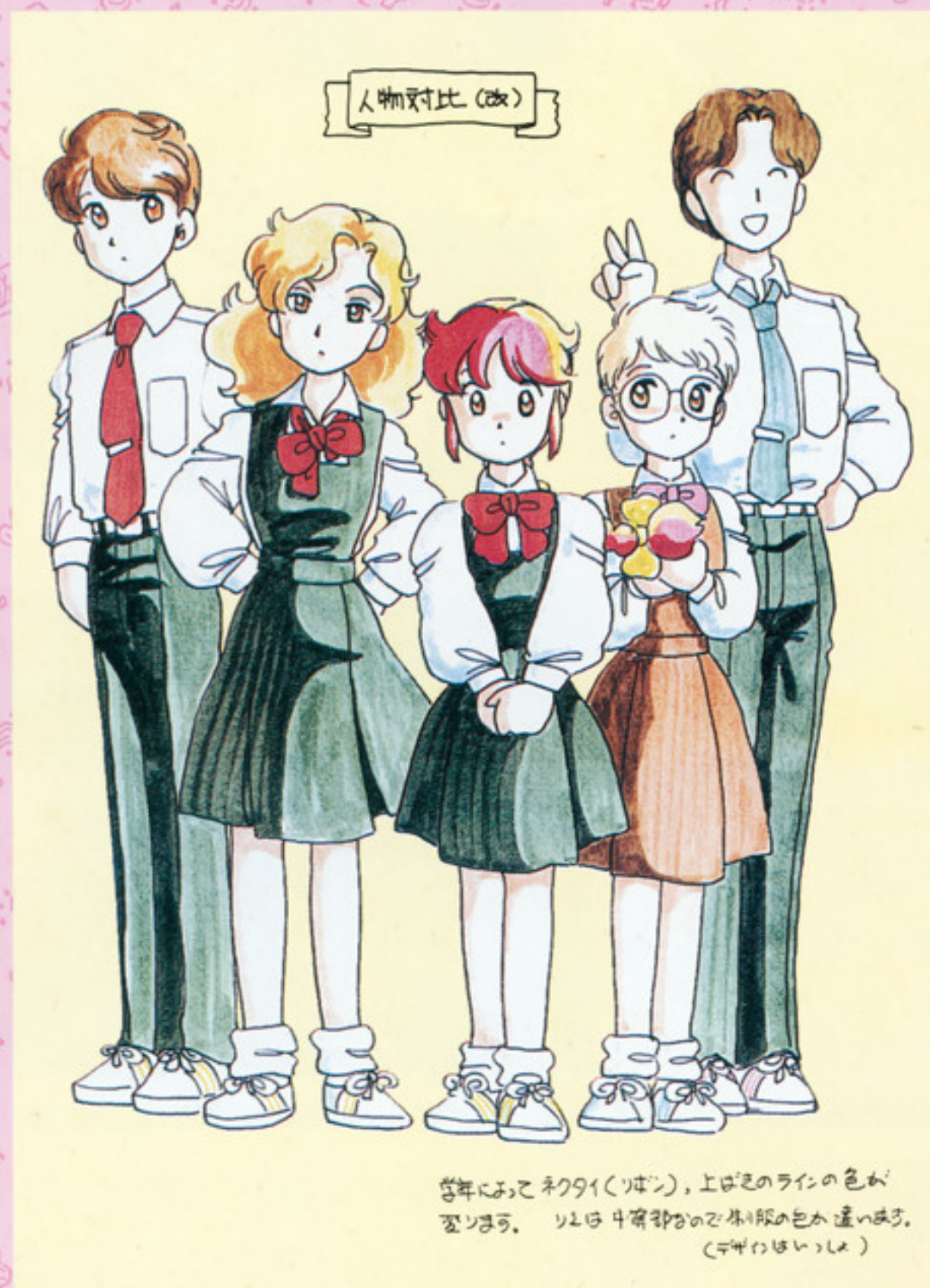
※画面はFM-TOWNS版のものです

ゆみみみっくす

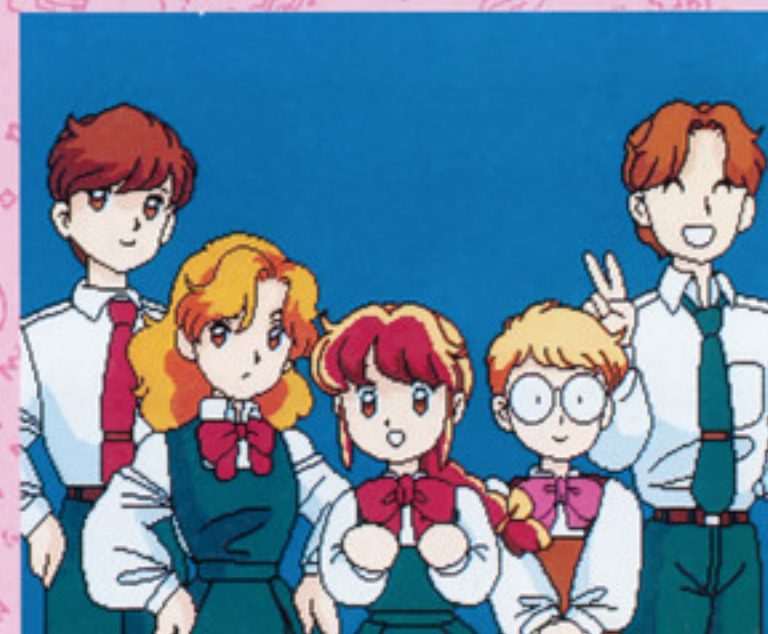
ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／ADV／CD-ROM

ゆみみは、フツーの女子校生なんだけど……

インタラクティブコミック「ゆみみみっくす」の製作は順調に進んでいるゾ。で、今月は竹本泉の原画も載せて登場キャラクターのお披露目だ！

ゆみみみっくすに登場する主なキャラクターの方々

左のイラストは竹本泉先生の原画なのだ！　で、右下がゲーム画面。竹本マンガらしい、ほのぼのした雰囲気がうまく出てるよね。

それでは、登場人物紹介をしましょう。左から、

松崎真一　桜子の幼な友達。機械オンチでお人好、成績は並。人にものを頼まれると、つい引き受けてしまう損な性格。

桜崎桜子　弓美の親友。15才にしてB86、W59、H85という超驚異的プロポーションを誇り、成績も優秀という才色兼備、乙女座B型の美少女。バリバリの現実主義者で、向かうところ敵なし。

吉沢弓美　主人公。スタイルはB81、W61、H83、魚座生まれのA型15歳。成績は中くらい、フツーの女の子。ただし集中力がないのが災いして空想癖あり。好きな課目は英語、苦手は数学、ちなみに体育はからっきしダメ。

森下りえ　弓美たちの1つ年下の中等部生。蟹座生まれの14歳O型。B81、W59、H81と将来有望なサイズ、性格はいたっておとなしい。北島サブちゃんのファン。

部長　新聞部部長兼英語部副部長兼放送委員長（一息にいえたアンタはエライ！）。なんでも首を突っこみたがる性格(本名は不明)だ！

舞台はいつかどこかの街。主人公は、ごくごくフツーの高校生、吉沢弓美。ある日、あわてて登校する彼女の目の前を横切ったマカ不思議な物体。それから彼女の周りでは珍事件が起き始めた。この謎を解きあかし、弓美の平穏な生活を取り戻すのだ!!「ゆみみみっくす」のストーリーはこんな感じ。竹本泉原作らしい内容に、ファンは期待しちゃうよね。でも、竹本ファン以外でもきっと楽しめるよ。だって、登場人物がみんなとってもカワイイんだもの(特に女の子はヨイ)。

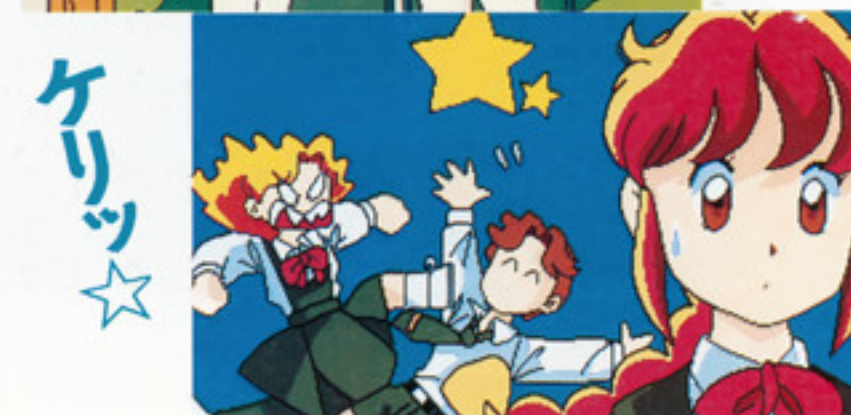
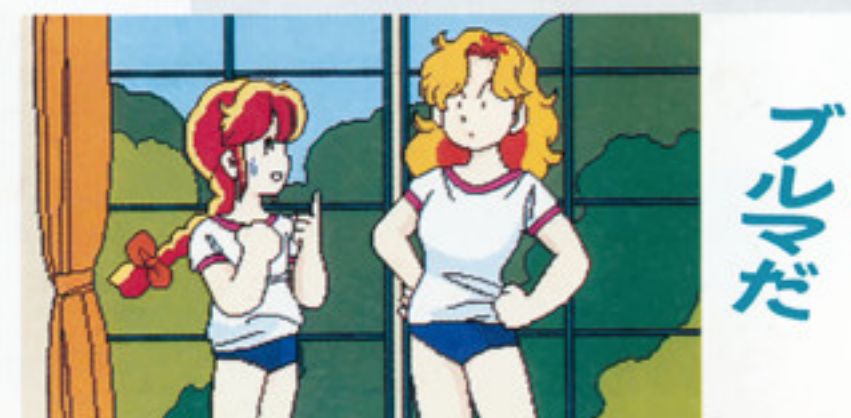
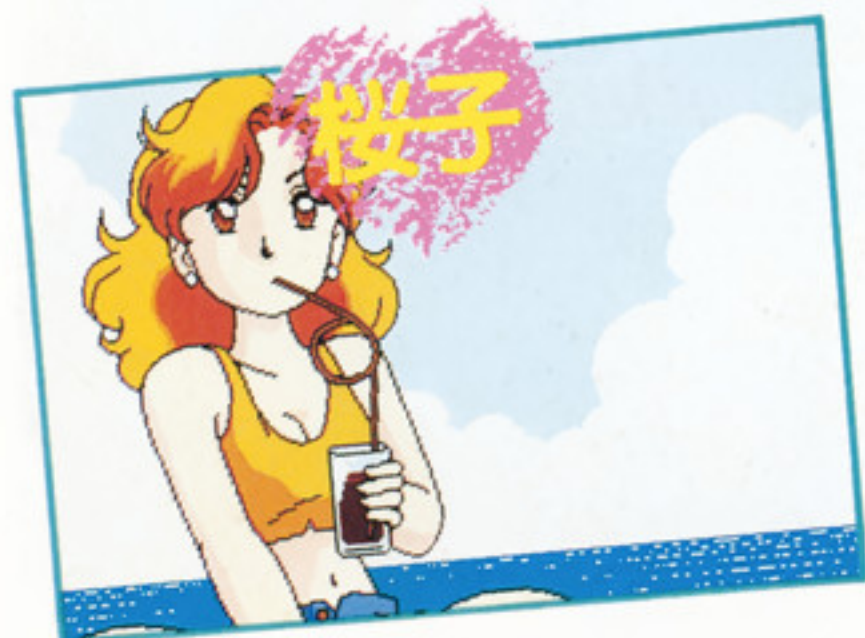
でも、さすがに漫画家さんの作ったキャラだけあって、見かけだけではないのです。性格設定がしっかりしているし、絵だけだと普通っぽい子たちなのに話たり動いたりすると、がぜん魅力的になってしまう！　本当に漫画を読んでいるように、すんなりのめりこめそう。

ルンルン

ブルマだ

ケリッ☆

桜子

弓美

クイズスクランブルスペシャル

博士、いつになったら帰れるんですか？

セガ／5月発売予定／6,800円／QIZ／CD

RPGばかり発売されていて停滞気味のMEGA-CDに、お待ちかねのクイズゲームが登場だ。全部で4,000以上もある問題を2人で仲良く解いていこう。

MEGA-CD本体が発売されて以来、とにかくソフトはRPGばかり乱発されてきたので、いいかげん辟易していたユーザーに朗報だ。

これまでにたくさんのユーザーが発売を望んでいたクイズゲームが、ようやくMEGA-CDでも出ることになったのだ。

さて、画面写真を見てピンとくると思うけど、これは日本ビクターから発売されている一体型マシン「WONDERMEGA」に同梱されている「WONDERMEGA COLLECTION」と同じものなのだ。ちなみに異なっているところは、タイトルの一部だけである。

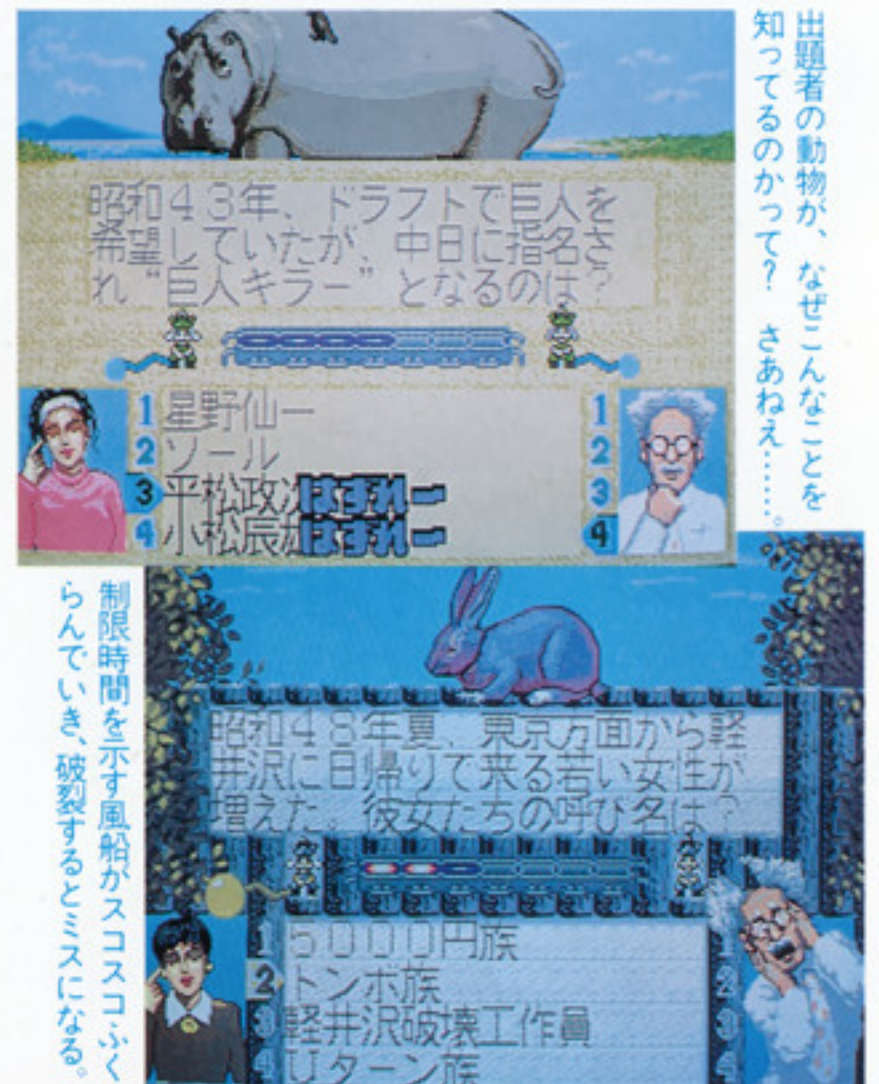
クイズゲームでいちばん気になる肝心の出題総数は、幅広いジャンルから約4,000以上と、山盛りてんこ盛りに用意されている。まずはひと安心だね。

それにしても冷静に考えてみると、容量に気兼ねなく作れるＣＤソフトの長所を、清く正しく発揮したのはこれが始めてといえるんじゃないかなあ。

それから、簡単なストーリーのデモ、ゲーム中などのグラフィック、君たちが操作（っていうのかな？）する博士と助手の音声なんかも入っているぞ……と、基本の説明はここまでだが、今回はついでにストーリーのほうも、写真をまじえてお見せしちゃおう。

クイズゲームのストーリーなんてのは、業務用の脱ぎ麻雀ゲームのそれと同じくらい、いかにもつけ足しって印象のが多いものだ。

しかし、このゲームのインチキ科学的考証と、「クイズ出したがり光線」なんてウサン臭い発明品なんぞは、ゲーム本編よりも楽しいぞ(ンなワケない)。

さあ、君も博士と助手になりきって、「宇宙の神秘を解き明かす者の館」への帰路を模索してみないか？

出題者の動物が、なぜこんなことを知ってるのかって？ さあねえ……。

制限時間を示す風船がスコスコふくらんでいき、破裂するとミスになる。

ある朝、ひょんなことから未知の土地へワープした2人は……

ここに宇宙の神秘を追求する男女がいた

舞台となる「宇宙の神秘を解き明かす者の館」だ。ここで何が行われているのかは謎である。

その事件は、いつものように朝食をとっているときに起こった。「君、バターを取ってくれんかね」「はいはい、あっ！」

ヒマじゃのぉ～

むっ、この音は！

「むっ、まさか君、そのボタンを押してしまったのではないだろうね？」「すみません博士、そのとおりです」

博士！ これはいったいどういうことですか？

しばらくすると館がまるごと密林にほうり出されてしまった。「博士、さっきのボタンは？」「あれはワシが研究中のワープ装置なのじゃよ。だが、困ったことに１回のワープでエネルギーを使いはたしてしまうのじゃ。再びワープするためには知性パワーが必要なのだが……」

偵察開始じゃ

「パワーを得るにはクイズで頭を使うのがてっとりばやいのじゃ。しかし、君とワシだけでパワーを充塡するのは骨が折れる。誰か別の人も探そう」

目標発見！

「博士、生物がいます。でも、動物じゃしかたありませんね」「フフフ、人でなくともパワーは得られるのじゃよ」

これこそ名付けて「クイズ出したがり光線ドッピャ～ン」という発明なのじゃ！

そのまんまですね、博士…

う～む、難しいのお

「むむ、こやつ虎のくせになかなかやりおる」「博士、私にもわかりません」

ノルマ達成！

「博士、時間がかかりましたけど、パワーが貯まったようです」「うむ」

さっそくワープじゃ

GO！

「さあて、このスーツを装着してもう１回ワープじゃ」「博士、さっきはスーツなしでワープしたはずですが？」「チッチッチ、これだから女性は困る。男のロマンを理解できんかのう」「は？」

ありゃりゃ？

「博士、また別の場所じゃないですか！」「スマン、このワープ装置はまだ目的地を設定する機能がないのじゃよ。さて、もう１回動物を探すぞ」「……。」

デトネイター・オーガン

これは久々の絶品アドベンチャーか!?

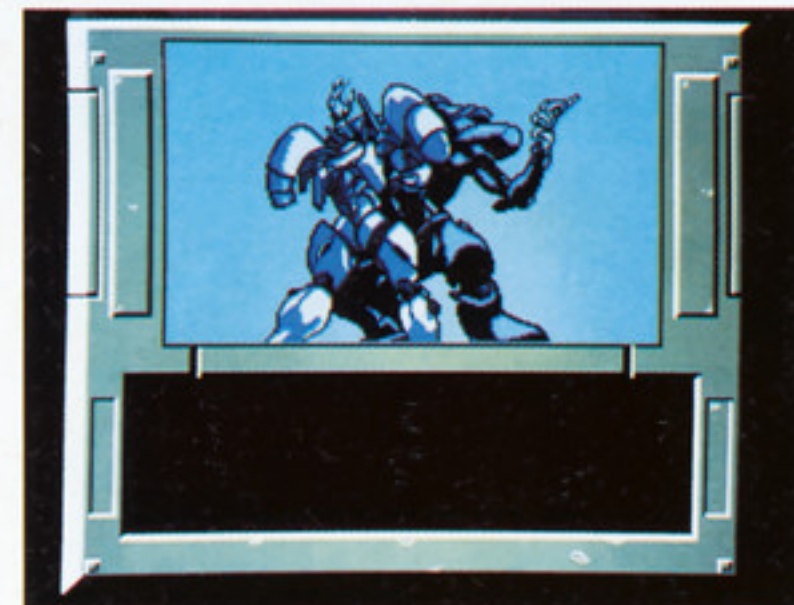
ホット・ビィ／5月下旬発売予定／7,800円／ADV／CD-ROM

MEGA-CD期待の大作のオーガン。開発もそろそろ追込みにかかっているので、発売を待っている読者諸君も安心していいぞ。今回は超綺麗なグラフィックを堪能あれ!!

いまひとつ低迷中のアドベンチャーにカツを入れるデキだぜコリャー!!

いやー、待ってましたよ、オーガンさん！こんなにゲームらしくなってホントにもう！というわけで今月のオーガン情報だが、このページを見ていただければ一目瞭然、少なくとも絵のほうに関しては、かなりデキがよさそうな感じだ。まだゲームに直接触れたわけではないが、いわゆる〝いいゲーム〟になりそうな匂いが伝わってくる。期待大だね！

レストランで、生い立ちを話す神崎未知。

シティNo.5で、トモルが出会った親子。

トモルを救出にきた謎の白いヤツ。

エイドの攻撃に遭い気を失っている未知

コマンドのススメ

LOOK　まわりの状況や相手の表情を見たりするコマンドだ。

TALK　目の前にいる相手に話を聞いたりするコマンド。

ACTION　「移動」や「考える」など、プレイヤーの行動を表示するコマンド。

RECORD　MEGA-CDにセーブやロードをさせるコマンドだ。

敵、200m級戦闘艦に対しグランド・クロスアタック体制に入る。アーキーオーガン。このようにコマ送りで再現される。

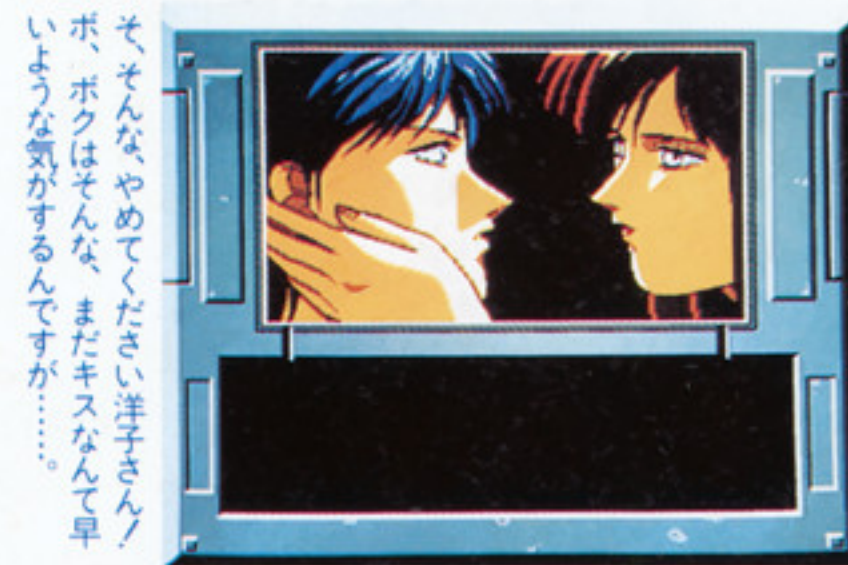
とにかく動く!! ビジュアルシーン!!

動くADVはCDのためにある!!

とにかくここにあげた写真を見ていただきたい。これを見ただけでも、画面が動いていることがよくわかると思う。しかも単なるオマケとも思える、ビシュアルシーンではなく、ゲームの中でアニメするのだ。これぞ、CDの機能をうまく使っているといえるのではないだろうか。何を勘違いしたのか、ゲームとゲームの間にアニメを入れて、肝心のゲームがいただけないものであったりすることは、日常茶飯事となっている昨今、動くアニメが見たいのであれば、ビデオを見たほうが何倍もイイのであって、何もゲームでやることはないのだ。MEGA-CDのアニメや、PCMも使い方を誤ると、SFXがすごいだけの映画と一緒になってしまう。このオーガンが、どの程度まで機能を生かしているかはまだ解らない。だが、ちょっとイイ感じがするのだが…。

いいのよ、トモル君。今夜は私をあなたの好きにしてくれて結構よ。ネエ、早くきて、オ・ネ・ガ・イ!

そ、そんな、やめてください洋子さん!ボ、ボクはそんな、まだキスなんて早いような気がするんですが……。

そ、それじゃ、遠慮なく、させてもらますわ!　いやー、たまらんわー。イイ女の味は違うぜ!(おいおい)

トモルの前に出現したオーガン。オーガンだってちゃんと言葉をしゃべるのだ。

神崎未知振り向くの図

オーガンにリンクするトモルもフルアニメーションだ!!

このゲームはとにかくしゃべる!!

平成4年2月23日青山のセントラル録音にて声優さんたちのアテレコが行われた。ビデオアニメと同様の豪華声優陣が一挙来襲したぞ。まあ、それもそのハズ、この日はオーガン3(OAV)も同時収録されたわけで当然といえば当然。それにしても、これだけ多くの声優さんが参加しているということもあって、このゲームの大作のほどがわかるというもんだよね。

アテレコも無事収録!!

これが超豪華声優陣の顔ぶれだ!!

オリジナルキャラも!!

杉本麻里役の、かないみか。

明貫ミヤビ役の井上喜久子。

アイル・ロード

今月はビシッと攻略に入ります！

ウルフ・チーム／4月下旬発売／7,800円／RPG／CD−ROM

開発が順調に進んでいれば、キミがこの記事を読むころにはすでに「アイル・ロード」が発売されているはず。そこで今月は、マップ中心の具体的な攻略をしてみよう。

AISLE LORD

美樹本晴彦氏による「アイル・ロード」イメージイラスト。彼の手によって生み出された超絶美麗なキャラたちが、ついにMEGA-CDで思う存分暴れまわる！

まず、下のオープニングを見てほしい。スタッフクレジットがかぶさり、誌面じゃ聞かせられないけど相曽晴日さんの歌うオープニングソングがつくようになったのだ。3月上旬時点での「アイル・ロード」の開発状況は、すでにオープニングを始めとするビジュアルシーンが完成、残るはゲームバランスのこまかな調整のみという最終段階まで入ってきているようだ。ま、発売日を考えると妥当な開発ペースなのかもしれないけどね。たぶん、発売直前までゲームバランスの煮詰め作業は進められていくに違いない。

また、先月号で実写のデジタイズとCG（コンピュータ・グラフィック）の合成シーンがオープニングで使われるということを書いたけど、そのシーンがついに完成したということなので、さっそくこちらも誌面で紹介してみることにした。本物の教会で撮影ロケを行なったものなので、中世風の雰囲気もバッチリ。こういった演出の緻密さは、ウルフ・チームならではものだ。

オープニング完成!! OVAノリのデモはクラクラきちゃうぜ

チュシア
置鮎 龍太郎
ドサ・モーガン
掛川 裕彦
ムムナ
中嶋 千里
キュスナー
寺瀬 め
ーヤン
掛川 裕彦
シャナ
片石 千春
イーベンデン
大平野 正人
キャラクター原案
作画監修
美樹本 晴彦
小林 通孝

アイル・ロード オープニングソング
違和感なし！まるでTVアニメ

「アイル・ロード」のオープニングは、TVアニメのオープニングか!? と思えるほどのでき。ビジュアルのカットバックに相曽晴日さんのパワフルな歌がかぶさる。相曽晴日さんは、実力派のアーティスト。いままで、『太陽のご馳走』『トリク トラク』など7枚のアルバムをリリース。今回の『アイル・ロード』では、なんと作詞まで手がけている。

主題歌
「遠い日の約束」
作詞・歌
相曽 晴日
作曲・編曲
桜庭 統

オープニングの一シーン。テンポの速い演出が光る。

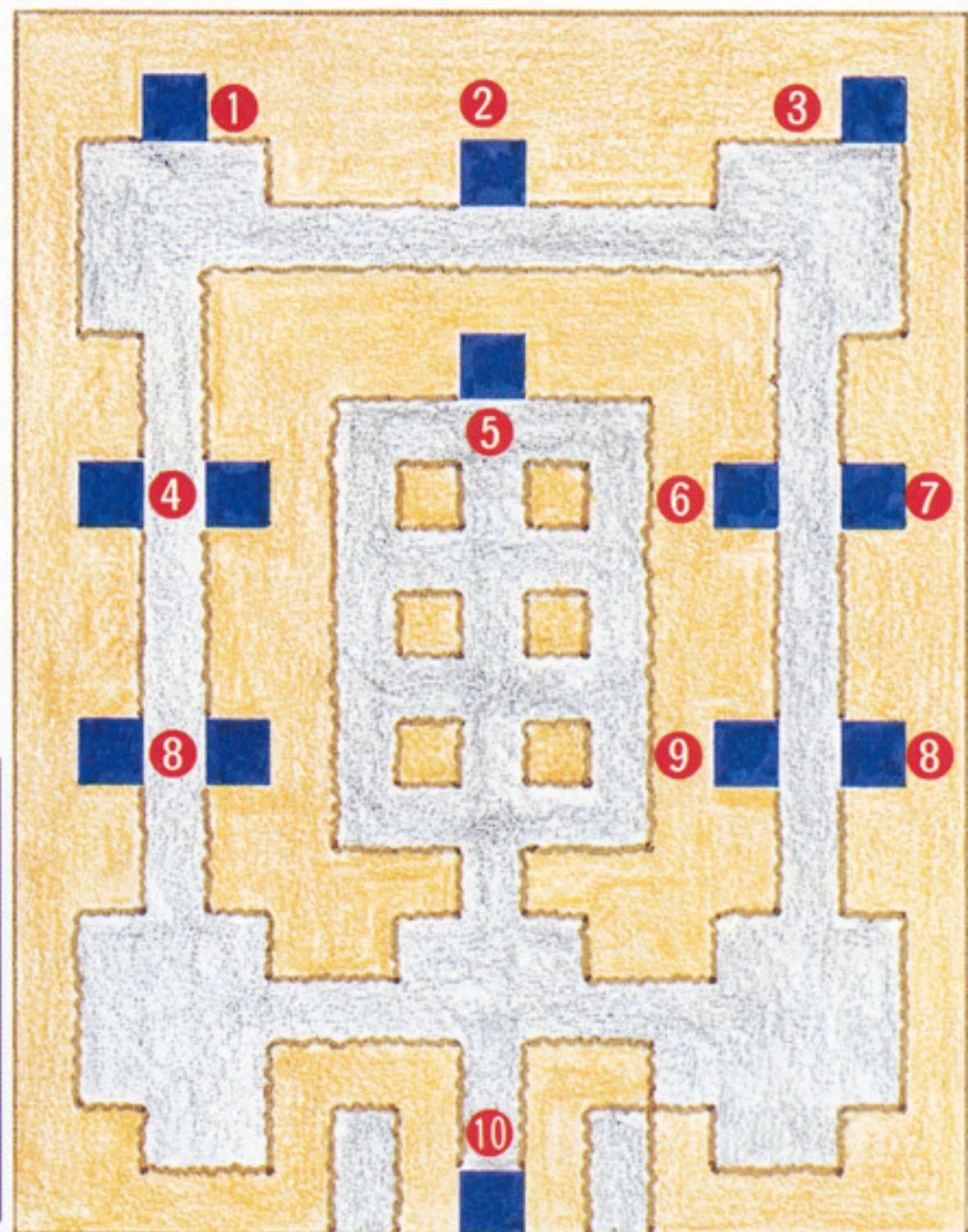
CG＋実写＝すごいデモ？

物語の冒頭シーンは、CGと実写の合成。こんなことができるのも、MEGA-CDならではといえる。ゲームスタート時の舞台である教会内に違和感なくつながっていく演出もシブイ。

シャルム教団

先月の記事で詳しいストーリーを載せていると思うので、今回は冒頭部分だけをサラッと紹介してから本題に入ることにしよう。物語は、主人公のロール・エスクリーズがシャルル真月教団の最高司祭、キュスナーから御神刀シャルマーを手渡されるところから始まる。さしずめロールの立場としては、「世界の命運はあなたの双肩(そうけん)にかかっている」といわれて一番偉い人に大任をまかされたはいいものの、何をすればいいのかわからずに困っている新人さん、といったところか。ただ、ロールは神々の護り手に任命され1年間の厳しい修行に耐えた超エリート。聞くところによると、呼吸法を完全にマスターし、魔法や武器の扱う腕も超一流とのこと。やっぱり宗教の力は強い!?

3Dマップに慣れよう

「アイル・ロード」のマップはダンジョンシーンから街のシーンまで、部屋の外はすべて3Dダンジョン形式になっている。方向オンチな人は、サーチの魔法で位置を確認しながら進んで行こう。歩いてりゃすぐ覚えるけど。

1 キュスナーの部屋

見た目は若きシスターだけど、実は教団の最高司祭というとっても偉い人。ロールを神々の護り手に任命した人でもあるのだ。

ゲームがスタートすると、いきなり舞台はここ、キュスナーの部屋から始まる。この部屋は最初の任務をもらえば終わり。

2 パブロ司祭の部屋

司祭の部屋にある箱を勝手にいじろうとすると、「これ！ そんなところを開けるものではない」とたしなめられてしまう。

キュスナーの部屋よりも何度も行くことになるのが、このパブロ司祭がいる部屋。破妖門(はようもん)のかけらを拾ったらここに来よう。

3 ハルバン司祭の部屋

パブロとともに、キュスナー最高司祭のもとで、教団に仕える司祭の一人。行かなくても物語の序盤では関係ないようだ。

4 書庫

教団の歴史やら、500年前に起こった魔との戦いが記された本があると思われる。本があまりに多いので、書庫は2部屋ある。

5 祭壇の間

ミサや信者の集会が行なわれる広間。残念ながら、ここにも何もイベントはないようだ。さっさと他の場所を調べるべし。

6 グレイの部屋

この一年間、シャルム教団で神官としての修行をともにしたロールの仲間たちの一人。一度くらいは顔を見せてあげよう。

CHARACTERS

主人公

ロール・エスクリーズとはこんなヤツだ

わずか18歳で高等神学を学び、世界を闇から救う〃神々の護り手〃に選ばれた神官戦士。正義感にあふれており、美形キャラである。

7 ティートの部屋

グレイと同じく、ロールの仲間たちの一人。でも、完全な脇役みたいなのようだ。

8 見習い神官の部屋

第2のロールやグレイ、ティートを目指す神官のタマゴたちの部屋。全部で3つ。

9 ロールの部屋

自分の部屋だ。男一人の部屋にしては、やけにきれいでいい匂いがするらしい。

10 出口

シャルム教団の建物から外に出るための出口。ロイドの街につながっているぞ。

ロイドの街

キュスナーから最初に与えられた任務は、ケイドールの村を通ってハイネの森に行き、〝破妖門（はようもん）〟の様子を調べてこいというものだった。ただケイドールの村がどこにあるのかさえわからないプレイヤーにとってみれば、「最高司祭サマ、そんなコトを言いれましても……」と途方にくれてしまうはず。なにしろ、他の街にどうやって行くのかがわからないわけだからね。ケイドールへの行き方は、まずロイドの街に出てから、右マップの⑥の地点の出口に行けばＯＫ。ただその前に、街の中にはどんな設備があるのかをチェックしてみたほうがいいだろう。ちなみに、ロイドの街の設備は全部で５つ。本当は武器屋でいい装備でもそろえておきたいところだが、最初はお金がない。酒場で情報収集してみよう。

看板で見分けろ!!

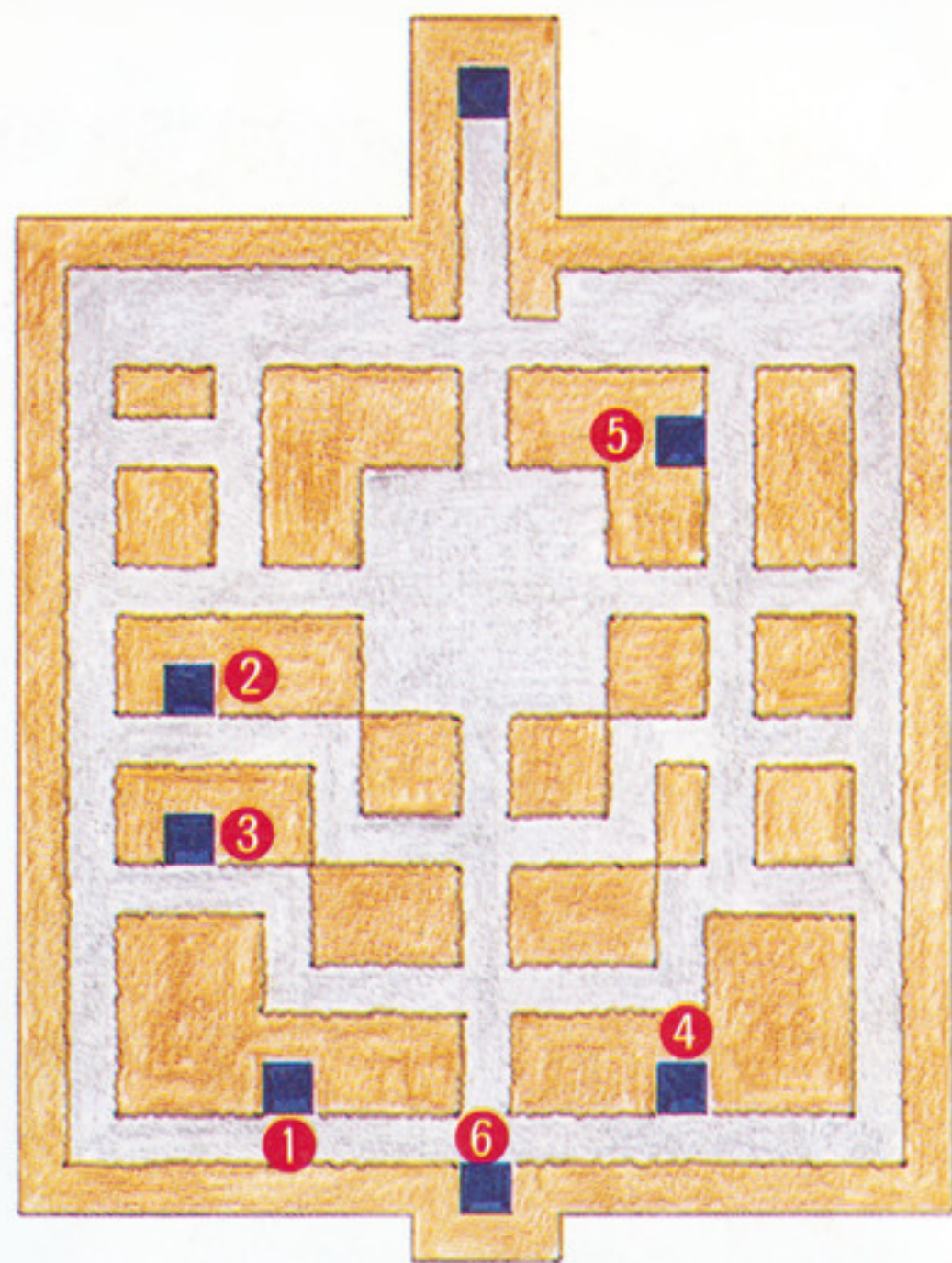
街の中では、店が近くにあると画面左上にその看板が表示されるぞ。

看板は、ぱっと見だと何のお店だかわからないものが多い。ちなみに、これは酒場の看板である。

この看板は薬屋。街の外に冒険に出る前に、手持ちのポーションがあるかどうかは知っておこう。

一番わかりやすいのが宿屋の看板。〝ＩＮＮ〟という文字のおかげか、間違って入る人は少ないだろう。

宝箱のマークは道具屋。特殊なアイテムがほしいときはここに入ってみること。ただし、お金は必要。

武具と防具の両方を扱うのが武器屋だ。街によって品ぞろえが変わるので、こまめにチェックすべし。

1 酒場
ロールが旅に出たことが、最近の街の話題となっているようだ。まだ平和ですな。

2 武器屋
武器と防具の両方の販売を行っている。最初はスリングくらいしか買えない。

3 薬屋
体力を回復させるポーションなどが売られている。でも、とっても高いのだ！

4 宿屋
情報収集よし、体力回復よし、セーブよしの３拍子そろった施設はこれだけ。

5 道具屋
ブラックジェムなどのアイテムが売られているが、結局お金持ちじゃないとね

6 出口
ケイドール、ハイネ森に行くための出口。今後、何度も通ることになるでしょう。

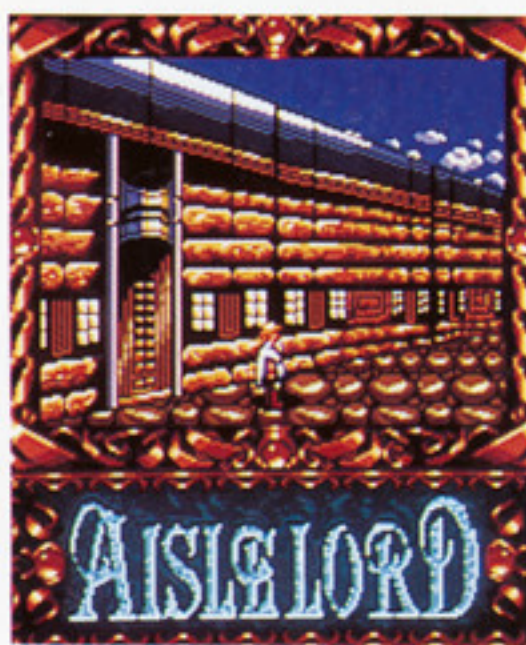
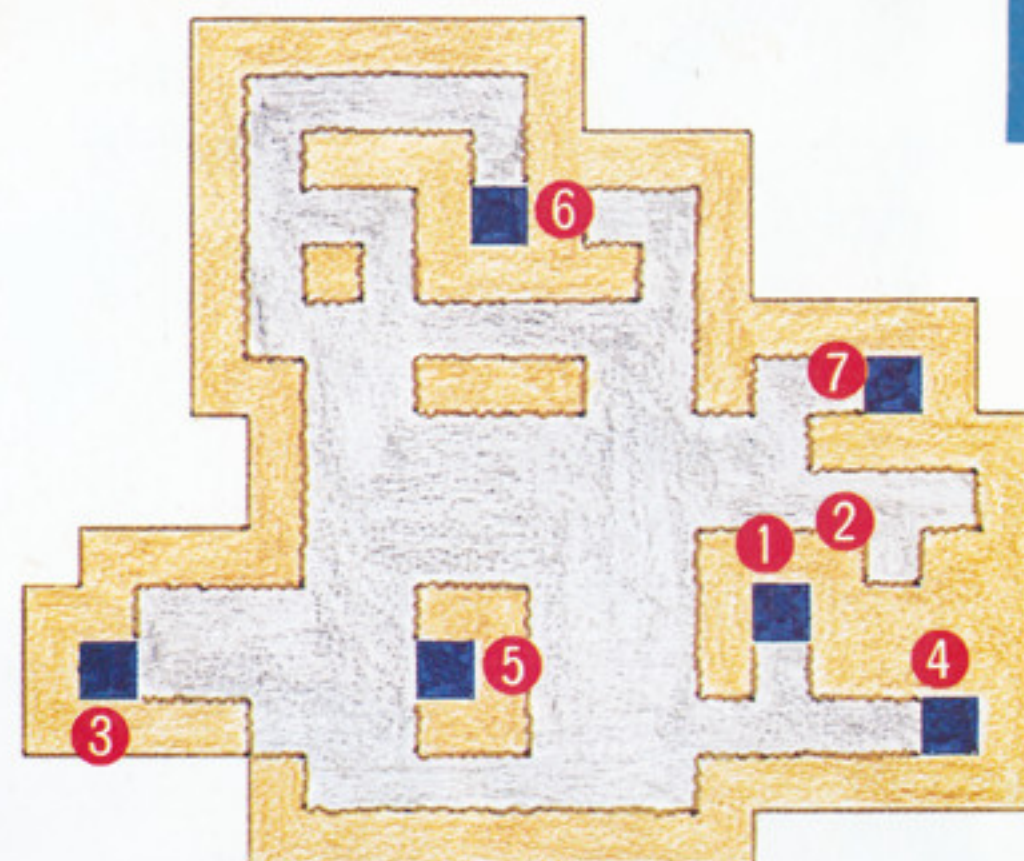
ハイネの森１

ハイネ森のどこかに眠る破妖門を見つけるため、森に入るロール。しかし、森の中は非常に迷いやすい。特に、木々の下に岩がゴロゴロと転がっている場所に隠れるように部屋が配置されているので、初めてこの森に足を踏み入れたプレイヤーは、何の収穫もなしに街へ戻ることも。この森でキミは何を見つけられるのか？

あらま絶景 出口を探せ!!

森の中にある湖のほとり。この近くで、何かが見つかるはず。

ちょっとわかりにくいけど、この先が出口。

バトルモードはAUTOでラクチン

戦闘時にプレイヤーがキャラクターに命令できるコマンドは全部で10種類。敵を攻撃するときも〝追撃〟、〝迎撃〟というように細分化されており、今までのＲＰＧでは考えられないような本格的な戦闘が楽しめるのだ。ただ、考えようによっては、これってかなり面倒くさい。そこで弱い敵と戦う場合は〝突撃〟コマンド。自動的に戦ってくれるぞ。

ケイドールの村

破妖門のかけらを見つけたら、さっそくシャルム教団のパブロ司祭に報告だ。パブロのいうには、破妖門が割れたということは封印の力が弱くなってきた証拠らしい。ロールはここで、破妖門の破片を集めるという新たな使命を受けることになる。まずは、ケイドールの村に行って新しい情報を探してみることだ。ここでチェックしておきたいのは、長老の家とチュシアの家。食堂にも必ず行くこと。

街も3D表示!!

ロイドのような街に比べると、ケイドールの村はなーんにもない閑散とした印象を受ける。右のマップの番号と下のカコミ記事を照らし合わせ、さっさと目的地へ向かおう。

1 長老の家1F
最初に訪ねる場所がここ。ロールのことを歓迎してくれるぞ。宿屋の代わりに使うことも可能。

2 長老の家2F
チュシアに会ってから長老に会うと、2階に案内してもらえる。何があるのか？

3 チュシアの家
酒場に来てチュシアの噂を聞けば、彼と会うことができるようになるはずだ。

4 武器屋
バトルアックスなどの実用的な武器を販売。でもアーファスは高すぎるぜっ！

5 食堂
村人の噂話を聞きたいのなら食堂へ。チュシアに会うにはここにくる必要あり。

6 道具屋
品ぞろえはロイドの街と同じ。でも当分の間は利用しないはずだと思うな……。

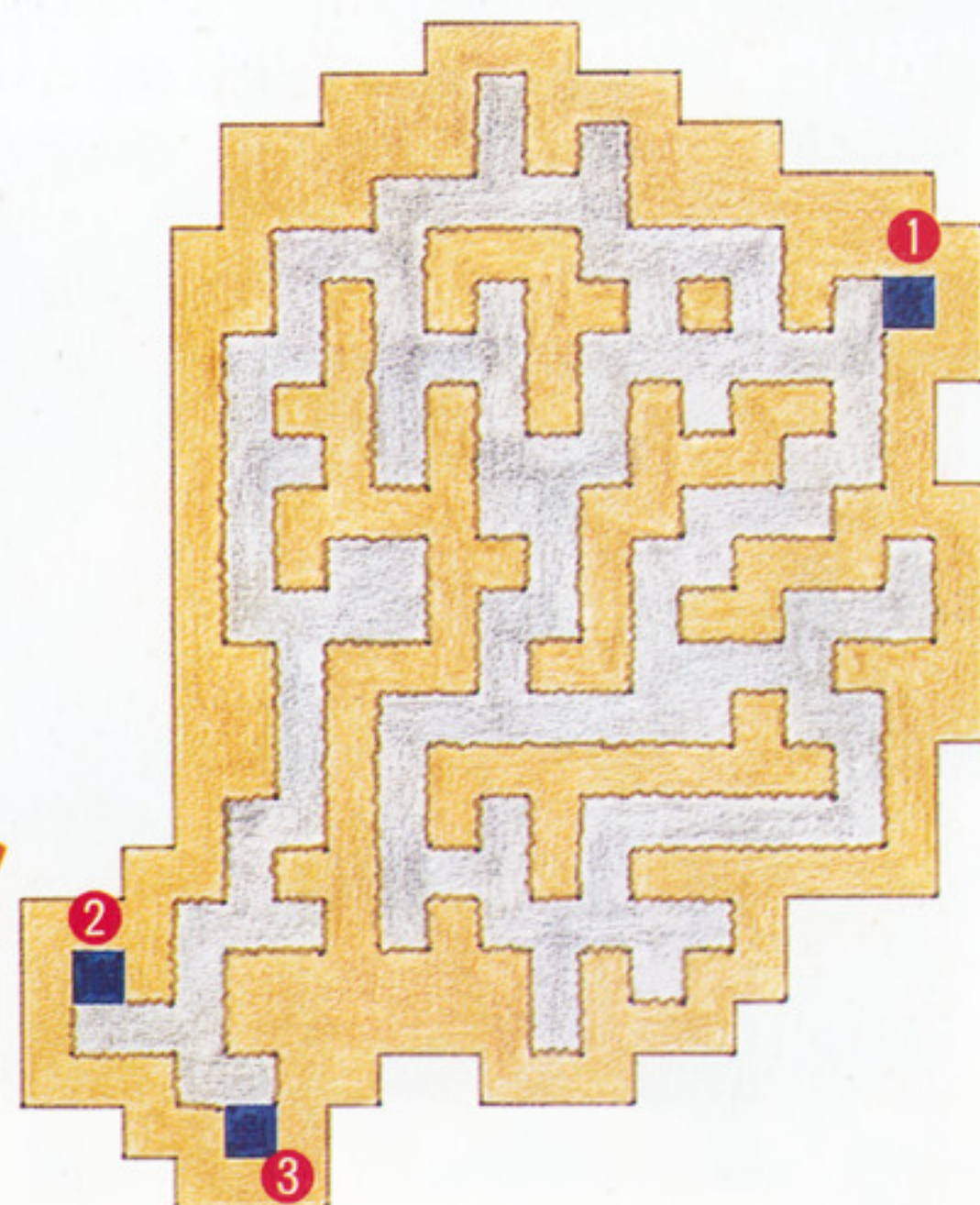
7 出口
ロイドの街、ハイネの森、ミレアの3カ所に行けるようになっているのだ。

ハイネの森2～護り手の神殿

ハイネの森1を冒険したことがあるなら、そこで護り手の神殿へ入る扉を発見しているだろう。ただ、最初にきたときは神殿への扉は固く閉ざされている。実はこの扉、ケイドールの長老からもらったカッパーキーを使わないと開かないのだ。カッパーキーを入手したら（何度も通えば必ずもらえるはず）、すぐにハイネの森に行き護り手の神殿内部に入ってみよう。神殿を抜けたその先でロールを待つものとは……。妖魔たちはいったいここで何をしていたのか？　人々の知らないところで、妖魔たちはしだいに力をつけている気がするぞ……。

破妖門のかけらを発見!!

最初のビジュアルシーン。破妖門のかけらを使って怪しい円陣を組んで踊り続ける妖魔たち。「ご復活おめでとうございます。トロイ・スファル様」という謎の声も気になるところだ。

フードを被った謎の男が登場。どこかで聞いたような声だと思うのは気のせいでしょうかねえ……。

チュシアがアヤしい!? ケイドールの村に着いたロールを待つ者は?

ガロム親子から、ロールが気絶する寸前に聞いた「トロイ・スファル」という名が何を意味するのかを教えてもらえる。また、湖のほとりにあるハイネ洞窟の祭壇でロールが見つけたものは……。こ、これはチュシアが持っていた魔導書じゃないか!? なぜこんな本がここにあるのだろうか? ケイドールに戻り、チュシアを問い詰めるロールだが……。

ヤツを倒せ

護り手の神殿で見つけた魔導書をつきつけ、チュシアを問いつめるロール。だが、チュシアは不敵な笑みを浮かべたままだ……。彼の狙いとはいったい何?

チュシアを一太刀で倒すロール

倒れたチュシアから紫色の煙が吹き出る

「な……」絶句するロール

突然ロールの心に誰かが。「誰だっ！」

「私はシャルマー」声の主は、剣だった！

シャルマーから使命を受けるロール

CHARACTERS
チュシア・ロリクって何者?

「クックック……」カン高い声で怪しげな笑いをする チュシア。高度な呪文の使い手であるのは確か。はたして彼は何物か?

その後の展開は……

チュシアを倒したロールは、御神刀シャルマーから自分が果たさなければならない真の使命を聞かされることになる。また、シャルマーはロールのよき助言者として今後の冒険をサポートしてくれるはず。

……さて、それでは最後にチュシアを倒した後のロールの活躍をここでちらっと紹介してみることにしよう。チュシアの家の地下室にあった手紙から、チュシアと通じていたピック・グロウリーという宝石商の名があがった。ロールは名前を偽り(いつわり)、ピックの手下となるのだが……。

女盗賊、タイルルとの出会い。もし彼女が仲間になってくれたら、今後の力強い戦力を手に入れたことになるんだけど……。

盗賊達に襲われる謎の美少女。ハイ、この後の展開はもうおわかりですね。正義の主人公、ロールが彼女を助けるというわけです。噂では、この美少女も仲間になってくれるとか。

アイテム紹介

スリング
投石器、布製の原始的な武器。何にもないよりはマシでしょ。

ダガー
短剣。敵に与えるダメージは軽いが、誰にでも装備できる。

ブロードソード
幅広の刀身を持つ剣。剣士や戦士の一般的な武器がこれ。

バトルアックス
両刃の戦斧。力のある戦士にしか扱えないが、威力もある。

アーファス
名刀。武器屋が自信を持って勧める武器。とんでもなく高い。

チェインメイル
小さな鎖を編み上げて造った鎧。軽装の戦士に装備させること。

プレートメイル
板金のヨロイ。かなりの重さになるが、中盤お世話になる。

ポーション
LPを50ポイントぶん回復させる。ヒール1と同じ効果を持つ。

フルパワー
LPを完全に回復させる薬。ヒール4と同じ効果を持つ。高い。

白の粉
昏倒して倒れている(LPが0)キャラを立ち上がらせる薬。

ミジェリの葉
MPを100ポイント分回復させる。トランスマインド2と同じ。

アンモニール
気絶してしまったキャラのMPを1にする薬。ペイルと同じ。

電忍アレスタ

今月はコンパイルから設定資料を入手!!

コンパイル／7月発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

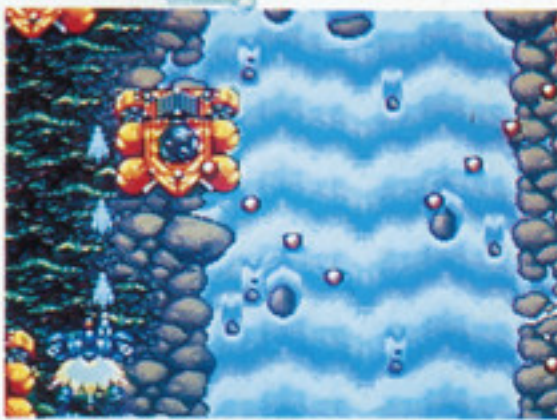
発売日がちょっと先に伸びてしまった電忍だけど、これもいい作品に仕上げるための処置。でも、何といってもコンパイルのCDだけに、早く遊びたいのが本音だね。

電忍 アレスタ
Nobunaga and his Ninja force
© 1992 COMPILE

電 忍 VS 好敵手
戦国を巡る人間ドラマがここにある!!

今回入手したコンパイルの仕様書だが、これを読むとさらにパワーアップしたアレスタができ上がるであろうことが読み取れる。その中で特に気になった部分をあげてみたい。まず、「豪快な仕掛けと、演出の追求」という部分。どれほどのモノなのか、まだ判明しかねるが、そこはコンパイル。きっと何か凄いことをやらかすことであろう。もうひとつは、「リアルタイムビジュアルウインドウ」。これはひょっとして、アニメのガンダムなんかに見られるアレかな!?

この画面を見ただけでもあのバリバリのサウンドが聞こえてきそうでしょ。うーん、早くプレイしてみたいぜ！頼みますよコンパイルさん！

ライバルに出会うときっと、会話シーンに、はや変わりするんだろうなー。何といっても「リアルタイムビジュアルウインドウ」ですからね。

冴刃・さえば
伊賀忍者の生き残り。一族を主人公に殺されたと勘違いし、伊賀電忍を駆ってアレスタに戦いを挑んでくる。年の頃16歳。

アスタロス
邪教を用い、時の戦国6大名を従わせ、信長方位網を敷く謎の人物。この彼が最終的なボスか!? この風貌からしても、これは、まず間違いない。

これがステージ設定だ!!

ステージ1 ●忍者の里
山中に潜む忍者の村が舞台。謎の電忍軍団の奇襲を受け、あちこちで惨劇が繰り広げられる。ボスは「火竜」。

ステージ2 ●東海地方～合戦場～
広大な草原が広がり、敵、味方双方の軍勢が激突している戦場が背景。敵陣深く潜入し、敵将の首を取れ。

ステージ3 ●上越地方～雪山金山～
異常気象で猛吹雪が荒れ狂う、日本アルプスが舞台。1画面を丸々使用した雪崩のトラップが圧巻。後半は金山の戦い。

ステージ4 ●美濃地方～空中戦艦～
ヘビ型超巨大戦艦との対決が中心。ラスタースクロールでうねる巨体は必見。ボスは「信玄」搭乗の「鎌いたち」。

ステージ5 ●四国地方～海峡～
狭い岩場を高速スクロールで駆け抜ける。スピード感重視のステージ。ボスは「長宗我部元親）搭乗の亀型潜行挺。

ステージ6 ●九州地方～火山～
激しい火炎弾の応酬が画面を埋めつくす。後半は阿蘇山での戦い。前半ボスは「島津貴久」搭乗。後半は電忍「飛竜」。

ステージ7 ●中国地方～城内～
何層にも連なる防衛陣地を突破しつつ、反乱同盟の総帥である毛利元就を追いつめる。

MEGA-CDハミダシ情報

ようやく「LUNAR」の発売日も決まり、最近徐々にソフトも多くなってきた感じのするMEGA-CDだけど、あのセガ・ファルコムの第1作のタイトルがようやく発表されそうだとの情報も入ってきているぞ。もちろんメディアはMEGA-CDだ。詳しい情報は次号で紹介できそうだから、少々待つべし。この他、P.29で触れてる以外では、にもシュールド・ウェーブが某大作ソフトの続編の製作に着手しているという情報もあるぞ。こっちのほうもファンにはお待たせものだから期待して待とう。次号は楽しみかも？

AFTER BURNER III
©SEGA 1991 REPROGRAMMED BY CRI 1992

先日のCSG発表会に展示されていた「アフターバーナーIII」のタイトル画面だ。いろんな要素の入ったデキになるそうだぞ。

BEEP! GAMEGEAR

先週、〝ワイドギア〟なるものを買ってきた。G.G.に装着すると画面が1.3倍になるという虫メガネ的発想から生まれた（と思われる）アヤしいアイテムだが、本当に画面が見やすくなるから不思議。体験の価値ありだぞ。

★超プロ野球'92★ぎゅわんぶらあ自己中心派★ひょっこりひょうたん島★エアリアルアサルト★

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

1992,MAY,8TH

NEW SOFT REVIEW

超(HYPER)プロ野球'92

プロ野球のデータが生かされた作りに注目.!!

最近の中高生は、野球よりもサッカーやバスケの選手に憧(あこが)れるものらしい。目のなかに炎を燃やし、汗水たらして練習する「巨人の星」のような世界はいまや〝カッコ悪い〟んだそうな。ま、これって最近のプロ野球が面白くないとか、魅力的な選手がいないとか、いろんな理由があるんだろう（でも、一番の理由はサッカーやバスケをやっているほうが〝女の子にモテる〟ためだったりして……。うむ、ありうる）。なんにせよ、いち野球ファンとしてはちょっぴり寂しいものがある。

もちろん、現実と違ってゲームの世界では野球人気はまだまだ根強いようだ。とくに野球ゲームの定番であるファミスタなんか、昨シーズンの選手データを変更するだけでも毎年コンスタントに売れている。で、セガもそんな流れに乗ろうとしたのか、突然ここに来て〝92年度版〟を発表。定番となれるか!?

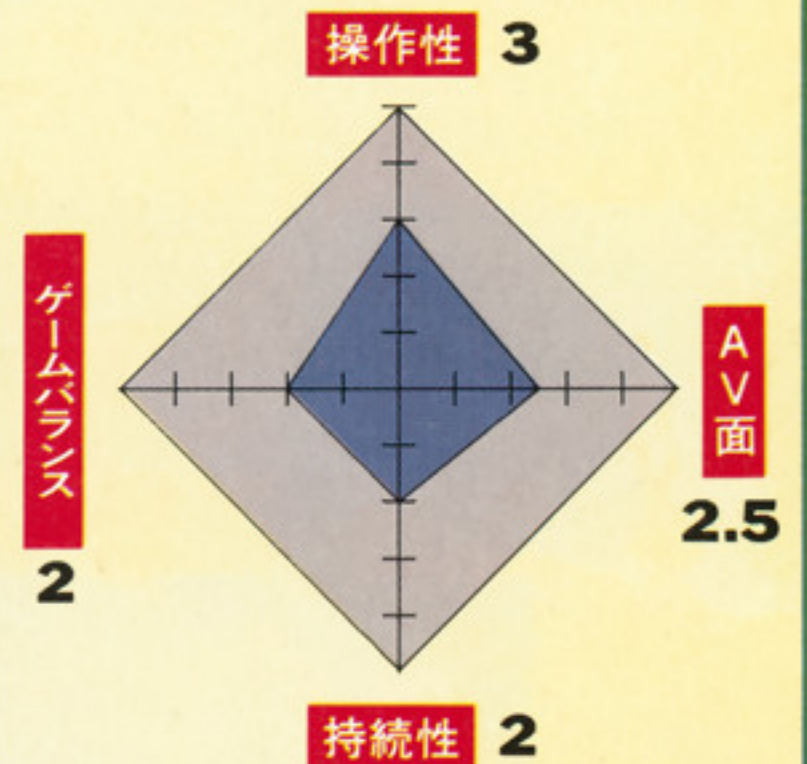
HYPER 超プロ野球'92
PRESS START BUTTON
© 1992 SEGA

●セガ／4月24日発売／3500円／SPT／1M

GAME EXPLANATION

昨年G.G.で発売された「ザ・プロ野球'91」がHYPERの名をひっさげて再び登場。今回の作品の特徴は、画面の視点が〝ファミスタ〟のようなバックネット側に移ったことと、プロ野球連盟の承認を得て球団や選手などの実名データが使われるようになったことだ。もちろん、昨シーズンの最新データもしっかり網羅。データにうるさいプロ野球ファンにはたまらない一本だぞ。

〈評価ダイヤモンド表〉

操作性 3
ゲームバランス 2
AV面 2.5
持続性 2

前作のデータを変えただけという単なる改定版ではなく、まったく別モノのゲームと考えてもらっていいようだ。ただここで厳しく言わせてもらうなら、これを作った人は「野球ゲーム」の醍醐味をわかっているのだろうか？　バッティングのタイミングに不自然なタイムラグがあったり、走者と内野手の走るスピードが同じだったり……。野球ゲームらしくないツメの甘さが目立つ。

ONE POINT REVIEW

私の場合、野球ゲームというのは基本的に〝ファミスタ〟のような画面レイアウト（バックネット側から見た視線）が一番面白いと思ってます。そんなわけなので、この作品は〝燃えプロ〟ライクだった前作よりもいい印象を受けました。しかし!　実際に遊んでみると、基本的なゲームバランスがいま一歩。球の軌道もオカシイし。完成度は？な感じ。

こんなに変わった!? ゲーム画面を前作と比べてみると……

前作は〝燃えプロ〟のようなテレビ中継の視点だったが、新作は〝ファミスタ〟のようなバックネット側からの視点に変更された。

前作　新作

実名データの威力を見よ!

チームセレクト
TEAM SELECT
PLAYER1　CPU
CARP　LIONS
DRAGONS　BUFFALOES
SWALLOWS　BLUEWAVE
GIANTS　FIGHTERS
WHALES　HAWKS
TIGERS　MARINES

先発
PITCHR SELECT
PLAYER1

スタメン決定
LINEUP

「超(HYPER)プロ野球'92」の最大のウリは、チームや選手が実名で登場している点。千葉に移転したばかりのマリンズだってあるし、落合博満や清原和博といったスター選手もしっかり実名で登場する。気分が盛り上がりますね。これは。

HOME RUN

ファインプレイなど、プレイヤーを楽しませる仕掛けも多い。合格点のデキ!?

球場は2種類

球場はBIGとSMALLの2種類が選べるぞ。

ぎゅわんぶらあ自己中心派

片山まさゆきの世界がG.G.で楽しめるぞ

このコーナーでも何度かお知らせしているように、G.G.版「ぎゅわん自己」の発売がしだいに近づいてきている。開発は順調に進んでいるようなので、麻雀ゲーマーは期待して待つべし。気になるスペックのほうもフリー対戦、勝ち抜き戦が用意され、かなりメガドラ版と似たものができそうだ。メガドラ版がそうであったように、G.G.版も麻雀ゲームの傑作になることができるかな!?

ハンディゲーム機とは思えないほどしっかりした作りにも、好感がもてる1本だぞ。

選んだキャラクターによっては、いいツモをひきやすいヤツもいる（ゴッドハンドとかね）。もっとも、悪いツモばかりひきまくるキャラもいるんだけど……。それはそれで、コワかったりする。

麻雀ゲームとしてはかなり面白くなりそう。なんたって、あのゲームアーツが作る"ぎゅわん自己"ですからね。容量も2メガロムを使っているので、多彩なグラフィックを拝むことができるのだ。

●セガ／5月29日発売／3800円／TAB／2M

対戦相手はなんと24名のなかから選ぶことができる。ミエやマスターなどの準主役級のキャラはもちろん、ソニー君や謎のじいさんなどワケのわからんマイナーなキャラもそろっている。

ひょっこりひょうたん島

ひょっこり飛び出たアクションゲーム

発売スケジュールに突然組み込まれ、関係者を驚かせたという(大げさ)「ひょっこりひょうたん島」。ゲームのタイトルを見てもわかるように、この作品はセガお得意のキャラクターゲーだ。ストーリーのほうもタイトルにふさわしく、「島の火山の爆発によって吹き飛ばされた仲間たちを、ひょうたん島を動かして助けに行く」という、なんともいえない味のあるアクションゲームに仕上がっているのだ。また、さらにこのゲームには秘密が……いや、この話は来月以降にまわそうかな。

ステージ内のあちこちでおぼれている人を助けると、たまに仲間が見つかることがある。彼らを見つけることができればステージクリアなのだ。

ダイヤモンドを集めたら、ショップでお買物ができるようになる。便利なアイテムほど、支払うダイヤの数も多くなるのは当然のこと。このへん、資本主義な感じがするな。

●セガ／5月22日発売／3500円／ACT／1M

この画面写真を見て「あっ、どこかで見たことがある！」と瞬時にわかった人はいるのか？ わかった人は渋谷洋一なみのゲーム通である。その昔、これに似たゲームがあったのだが……。

エアリアルアサルト

正統派の横スクロールシューティングなのだ

現在G.G.は、バックライトのカラー液晶という利点を生かして「G.G.アレスタ」や「ファンタジーゾーンGear」などのシューティングゲームを多く発売している。その流れにそってかどうかは知らないが、またひとつ新たなシューティングゲームがG.G.ソフトのラインナップに加わることになった。タイトル名は「エアリアルアサルト」。海外版のマスターシステムで発売された横スクロールのパワーアップ型シューティングだ。操作性とツボをとらえた作りはなかなかのもの。

敵がたまに持っているアイテムを取れば、自機のレーザーがパワーアップする。だいたいどこからでもパワーアップができるような親切設計がウリ。グラフィックもG.G.用に見やすいものになった。

最強状態になると、レーザーを撃っているだけで敵がボコボコとヤラれていく。画面写真はバリアも装備してほぼ無敵状態になっている自機の姿だ。ただし、敵の出す残り弾にアッサリ当たることも。

●セガ／5月発売予定／3500円／SHT／1M

ステージの最後は、お決まりとも言えるボスキャラが自機を待ち受けている。1面のボスは、宇宙戦艦ヤ○トのオモチャみたい。やっぱり、波動砲みたいなモノを撃つんでしょうか(正解)。

テラドライブの情報をキャッチアップ!

TERA COMMUNICATION テラコミ

個性派ユーザー向けゲームを徹底紹介!!

海外IBMゲームの新作3タイトル……MEGA-CDに移植してほしい!

SIM ANT

無数のアリを操る究極シミュレーション

シムシティー、シムアースなど、どんどんと巨大化していっているMAXIS社のSIMシリーズだが、第3弾はいままでとうってかわってミクロへと方向転換。アリの生活をシミュレーションした「SIM ANT(シムアント)」なのだ。

プレイヤーは1匹のアリとして、この世に〝生〟を受ける。そして このアリを操作する。食物を手に入れたり、クモやライバルである赤アリと戦ったりするのだ。

普通、プレイヤーの操作するアリが死んだらゲームオーバーと思いがちだが、すぐに次のアリとして誕生し、さらにゲームは続く。あくまでプレイヤーの存在は多くのアリのなかの一匹なのだ。

赤アリとの戦闘に敗れ、新たにアリを誕生させるプレイヤー。

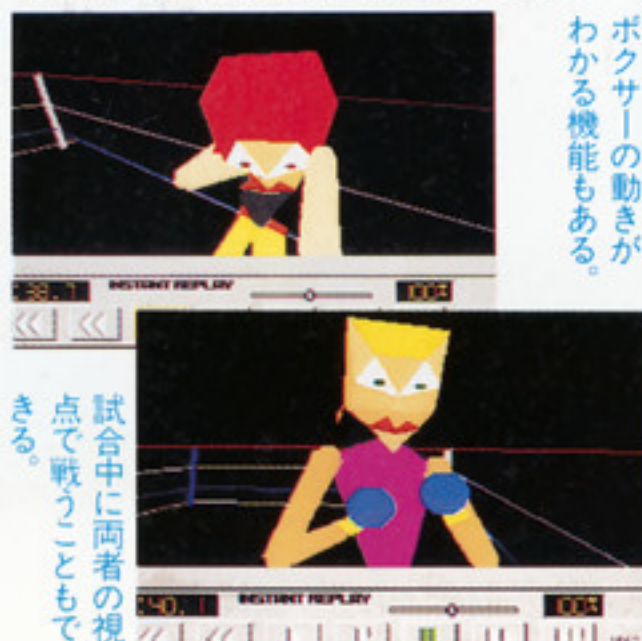
誕生するアリの種類のパーセンテージも変更できる。これは働きアリが中心。

前作との大きなちがい

「SIM ANT」は、前2作と比べて大きく変わったところがある。

まず、このゲームでは赤アリなど自分のライバルが存在する。前シリーズには台風や怪獣といったアクシデントはあったけど、主人公のライバル的存在はなかった。このゲームでは赤アリとなわばりや食料をめぐってしばしば戦争になったりするのだ。

アリ地獄に落ちて死ぬプレイヤーのアリ。

前2作と違いライバルがいる。

4D BOXING

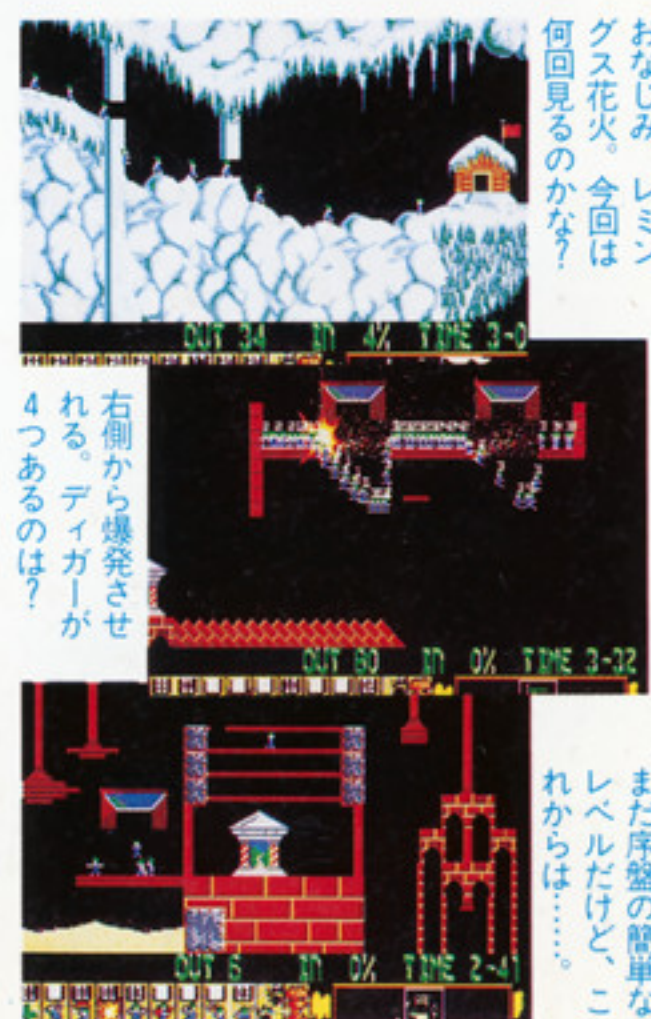
ポリゴン処理+ヴァーチャルリアリティ?

この「4D BOXING」もやはり個性派ソフトの1つ。なんとポリゴン処理を使ったボクシングゲームなのだ。ポリゴン処理というとフライトシミュレータだが、このゲームではボクサーの動きをポリゴンで表現しているのだ。

複雑な人体モデルをリアルタイムに表示するので、ボクサーの姿はかなりデフォルメされている。まあ、かなりコミカルなゲームに仕上がっている。こんなソフトをぜひMEGA-CDにも移植してほしい。

試合前のトレーニングでスピード、パワーなどを強化。

ボクサーの動きがわかる機能もある。

試合中に両者の視点で戦うこともできる。

OH! NO MORE LEMMINGS

レミングスを無限に楽しもう

メガドラでも発売が予定されているレミングスだが、IBM PCで続編が発売された。とはいってもゲーム内容自体に変更はない。いわゆる面データ集なのだ。

最初の10面くらいは何のことはない。しかしそれ以後は難しくなる。

それらの面で使えるコマンドの内容から解き方を見つけるのだが、ああ、フローターがここで1個でもあればと何度思っただろうか。

レミングスに自信のある君、挑戦しない手はないぞ。

おなじみ、レミングス花火。今回は何回見るのかな?

右側から爆発させる。ディガーが4つあるのは?

まだ序盤の簡単なレベルだけど、これからは……。

新作ソフト情報 絶え間なく発売されるアスキーのDOS／Vソフト

将棋

日本語DOS／Vで日本独特の将棋

■アスキー／近日発売予定／9,800円

大人向け娯楽ゲームではゲームアーツから「雀皇登龍門II」が発売されて間もないが、今度はアスキーから「将棋」が発売される。IBMマシンで将棋ということは、もしかしたら、外人ユーザーが将棋を……？　でもそんなことではなさそうだ。

このDOS／V版「将棋」はマウス対応なので、本場の将棋感覚で楽しめる。待った機能やビデオ機能も搭載されている。ビデオ機能を使えば、今の勝負をもう一度ということもできる。

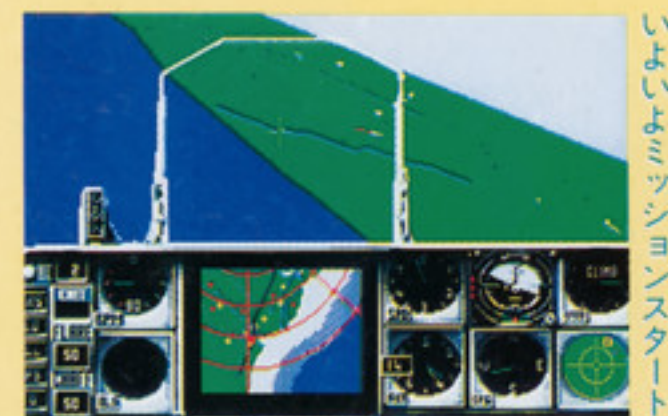
VGAバリバリのDOS／V版「将棋」のタイトル画面。

操作方法はウインドウによって表示されるのでわかりやすい。

フライト・オブ・ジ・イントルーダー

フライトシミュレーターの真髄なのだ！

■アスキー／近日発売予定／9,800円

先号に続き、英語版の「フライト・オブ・ジ・イントルーダー」を紹介しよう。今回はミッションを取り上げてみた。

このゲームではミッションの数はかなり豊富で、内容のほうも橋の破壊指令、あるいは病院を破壊することなく弾薬倉庫を破壊しろというものまでかなりバラエティに富んでいる。

しかも、自分で第1次、第2次攻撃の目標を選択できる。

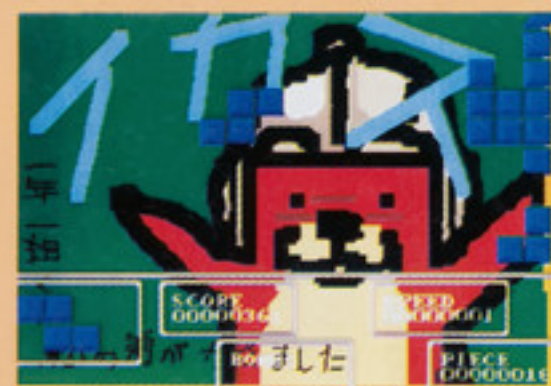
攻撃目標を設定したら搭乗する機種（イントルーダーか、ファントム）、攻撃用兵器、チームメイトを選択し、ミッションはスタート。一緒に任務を遂行する仲間でも、爆撃が得意だったり、空中戦が得意など、それぞれ専門分野が異なるので、それぞれのミッションに適した仲間を選択する必要がある。

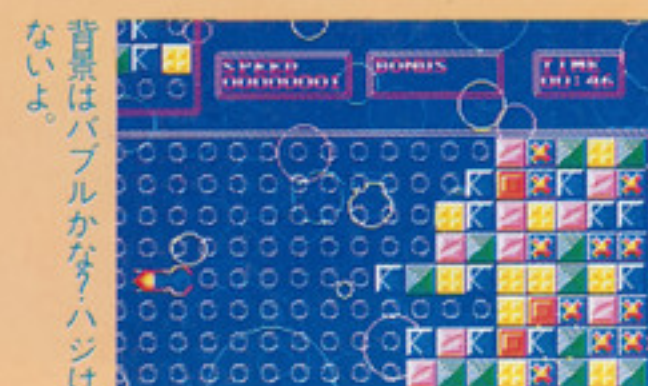
いよいよミッションスタート。

ブツの写真を見て頭に叩き込んでおくのだ。

これが今回の攻撃目標、ミサイル船だ。

兵器選択。ミッションに最も適した兵器を選べ。

パズルコンストラクション 投稿ゲームを紹介

以前から募集していた「パズルコンストラクションを使ってオリジナルゲームを作ろう」という企画だが、ついに井東晃君（18才）がオリジナルパズルゲームを投稿してくれた。

ゲームのタイトルは「GANGAN」。ゲームデザイン的にもけっこう頑張っている感じだ。

ブロックを縦横斜めに並べて連続で消す。あるいはロケットパンチによって1種類のブロックを画面上からすべて消すことができ、けっこう熱中できる。ブロック、背景のグラフィックもグー。全体の完成度はかなり高くていねいに作りこんだという印象を受けるぞ。井東君、第2作もぜひ投稿してくれ。

ヨーグルトのイラスト入りゲームなのだ。

背景はバブルかな？ハジけないよ。

ハイライトのイラスト。こんなグラフィックを送ってくれた人もいる。

オリジナルゲームを作ろう！

「パズルコンストラクション」で。オリジナルゲームを作りたい人は応募してくれ。抽選で3名にプレゼントする。

宛先■〒108東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル／ソフトバンクBEEP!メガドライブ編集部「テラコミ」係まで、氏名、年齢、電話番号、テラに関する質問、意見をハガキに書いて送ってね。

TERA短信 低価格になるパソコン

台湾製パソコンが出回るようになってIBM PCの価格も格段に下がってきたようだ。当然テラもショップで売られている価格が下がってきている。テラドライブが発売されてそろそろ1周年。MEGA-CDやWONDERMEGAで盛り上がっているセガのハードだが、これからのセガの展開に期待しよう。

テラコミでも海外ゲームから周辺機器まで幅広くIBMに関する情報を紹介していくよ。

プレゼント当選者（高橋由美子テレカ）

福島県・宍戸光廣　神奈川県・高島裕之　鳥取県・道下和之　兵庫県・照屋和幸　長野県・井東晃（敬称略）

HISTORY BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

TVゲームの歴史 第3回 監修：漆原龍之介／文責：渋谷洋一

IMPORTANT
The volume is now adjusted in the self-test.

BINARY ANALYSIS

空前絶後の大ブーム

1978年タイトー社から宇宙人との戦闘、コンピュータ対人間の対戦ゲームが発売される。その名は「スペースインベーダー」。このゲームは空前絶後の大ブームを呼び起こし、一大社会現象にまでなった大ヒットゲームである。その販売総数は国内だけでも、コピーを含めてゆうに70万台は超えているといわれている。70万台という数字がどれほどのヒットを現すかというと、たとえばいま現在のゲームセンターに置かれているゲームすべてが〝インベーダー〟に置き替わり、それでもあきたらず、喫茶店やら、温泉街などの待ち合わせ場所や行楽地のゲームがすべて〝インベーダー〟に置き替わった数と思えばいい。

当時は空き地にプレハブを建てたりパチンコ店を潰(つぶ)して改装したりして、こぞって〝インベーダー〟を設置した。もちろん店内のゲームはすべて〝インベーダー〟だけで、通称〝インベーダーハウス〟とよばる突貫(とつかん)工事で建てられたゲームセンターがあちこちで見られた。そして〝インベーダー〟が搭載された各アップライト型きょう体にはおおぜいの人が列をなして、プレイをするために順番を待っていた。

インベーダーへの進化論

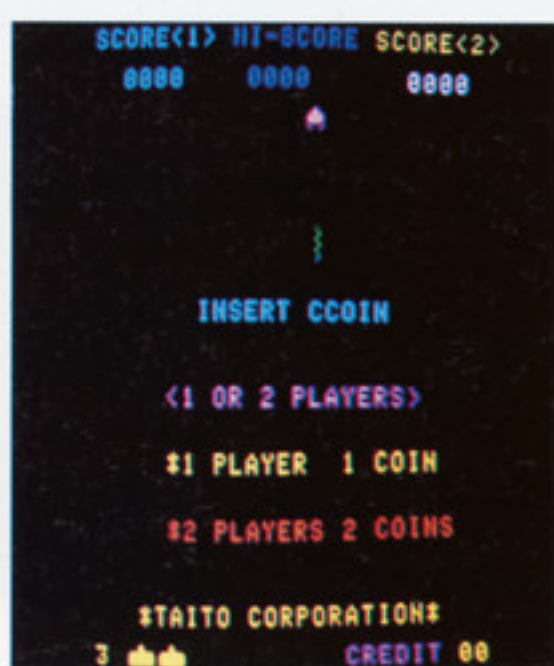
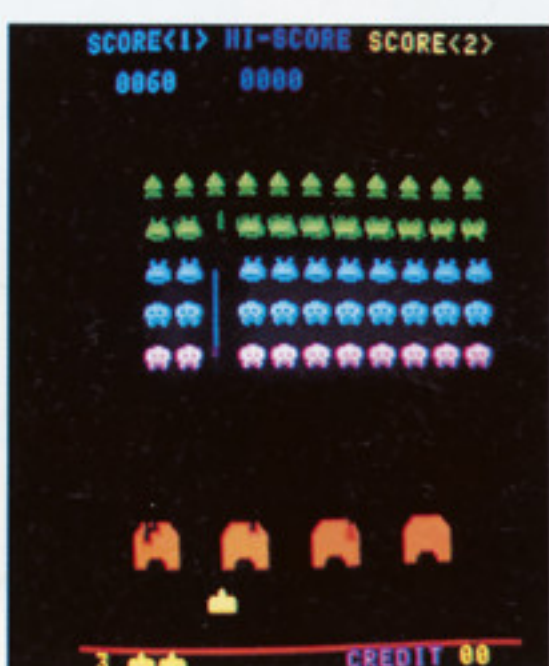
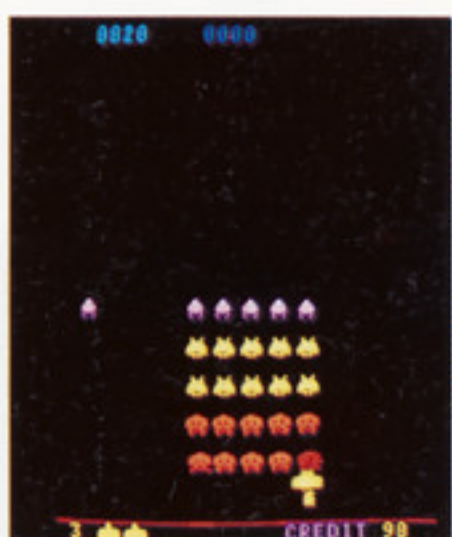
インベーダーブーム以前の大ヒット作といえば〝ブロック崩し〟。オリジナルはアタリ社の「ブレイクアウト」。その素晴らしい発想は多くのコピー、改造、バリエーションを生んだ。そのバリエーションのなかにＣＰＵを搭載したエキシディ社の「サーカス」通称〝風船割り〟がある。すべてＴＴＬで構成されていた〝ブロック崩し〟では困難だったキャラクターの滑らかな動き、さらに音楽を奏(かな)でることを実現した。〝インベーダー〟はこれらの作品をヒントにポスト〝ブロック崩し〟を狙って創られた。

ブロックや風船は宇宙人。球や人は弾に置き換えられた。それは必然的に宇宙人も弾を撃ち返すという敵対自分という構成を生み、より複雑高度化したゲーム内容になることになる。〝球を弾に置き換える〟この発想を思いついたとき「スペースインベーダー」のヒットは約束されたようなものだった。

発想の勝利だ。その証拠に、これは当時から言われていたことだが「スペースインベーダー」のハード設計はむだだらけ、プログラムもＮＯＰ命令だらけで、ハードソフトともに練りこまれていない未熟なものだった。なんでも当時は、開発機器なんていう気のきいたものはなくデバッガーも自作、まさに手作りで作ったという。

よく23発以後15発目にUFOを撃ち落とし、300点UFOを獲得する法則は、当時の技術では乱数のプログラムが組めなかったために生まれたと噂されている。だが先ほどのNOP命令だらけの話からもわかるとおり、それは制作者自身の技術的問題とめんどうをさけるといった手抜きからくるものだ。ROMの内部には空き領域が、まだまだあるわけだし、タイマーなりを使って乱数ぐらい簡単に作ることができる。しかし、結果的にはそれでよかった。UFOを撃ち落としたときの法則性のあるスコアは、ゲームの展開に攻略性を盛りこみ、スコアを競い会うという基本的な目的意識にさらに拍車をかけることになり、ハイスコア求道者は以前にもましてコインを投入し、少なからずヒットの要因になったからだ。

HISTORY OF THE TV-GAME

ＰＬＡ人の逆さＹを訂正してくれる30点インベーダー、イカスケ君。

CCOIN？　これもビームで訂正してくれるイカスケ君。働き者。

今日のゲーム理念を確立させた母なるゲーム、本家本元インベーダー。

UFO出現!!　「最初23発目、以後15発目、これで300点が狙える」

史上初のゲーム攻略本インベーダー攻略本も当時発売された。

有名な裏技レインボウ。バグによりこのような像が出現する。

必殺、名古屋撃ち。当り判定のスキをついた見事な技。人気に拍車。

レインボウ時にときたま起こる2段落ち。なんじゃいこりゃー。

PARTⅡのタイトル画面。多彩のフィーチャー、演出に凝った。

PARTⅡのレインボウ。見事な花火が打ち上がりボーナススコア500点。

バグに恵まれる

〝インベーダー〟にはいくつものバグが見られる。有名な技としては〝レインボウ〟、虹ともよばれる技がある。手前のタコ型10点インベーダーを最後に残すと、インベーダーが通った後に点々と像が残り、それが虹のように見えるというもの。〝隠れキャラ〟の祖先か⁉　レインボウは、それを出してもスコア上、ゲーム展開上なんのメリットもないが、もう1つのバグによる技、〝名古屋撃ち〟はゲーム性を大きく変える革新的な技だ。

インベーダーの出す弾は、初めはインベーダーの真下から出るようにプログラムされていたが、それがたれ流しのウンコみたいに見えるので、インベーダーから1キャラクター分下の位置から弾を出すことになったという。その結果、インベーダーがビーム砲台ギリギリ下まで下降した場合、インベーダーの発射する弾は、必然的にビーム砲台をすり抜けることになり、あの永遠にゲームを続けることを可能にする〝名古屋撃ち〟が生まれることになる。そして永遠にゲームを続けられるのは、実はもう1つのバグに助けられることによって実現していた。

〝インベーダー〟はどうせほとんどのプレイヤーが3面か4面でやられてしまうだろうとの予想のもとに、面を重ねるたびにインベーダーの初期位置を下げるようにプログラムされていた。だが、実際にプレイしてみると、10面をクリアするとなぜか1面に戻るようになっていた。

なんと、強運に恵まれたゲームなのだろう。数々の失態、バグがまるで悪魔と契約したかのごとく、それが奥行きのあるゲーム展開へと、いい方向、ヒットする方向へと向かっていった。

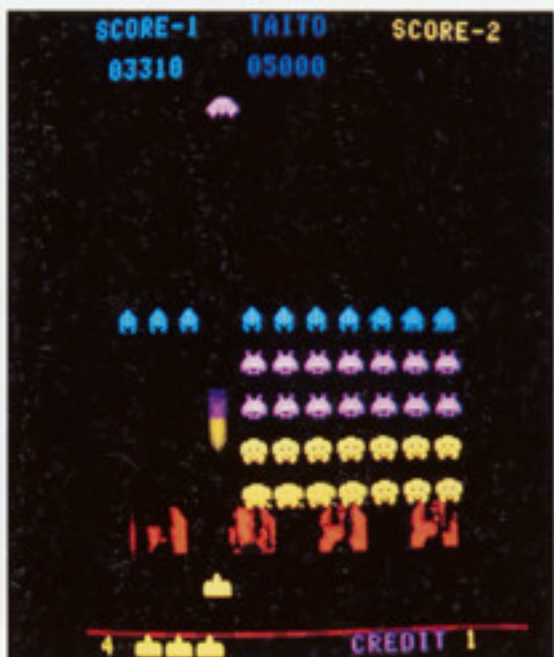
その他にも2段落ち、3段落ちという理不尽なバグや、弾きや跳ね返りとよばれる、名古屋撃ち時の突然の死。特定の面で特定のインベーダーを崩していくと起こる現象、おいてけ堀り、化石といったものまで、いろいろなバグからくる現象や技があった。

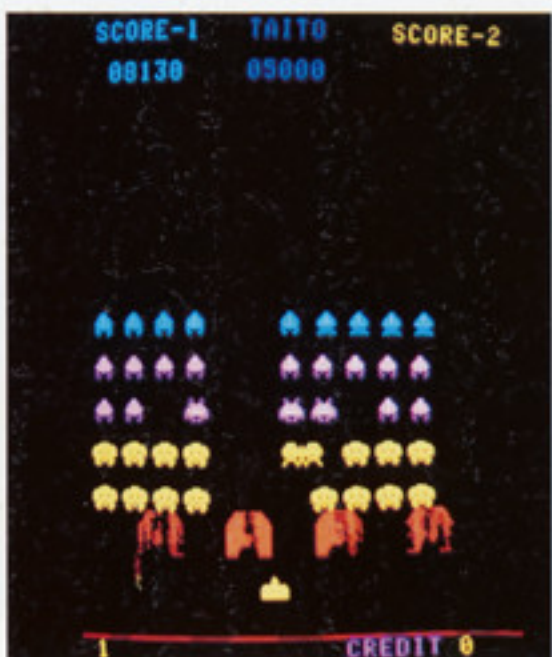
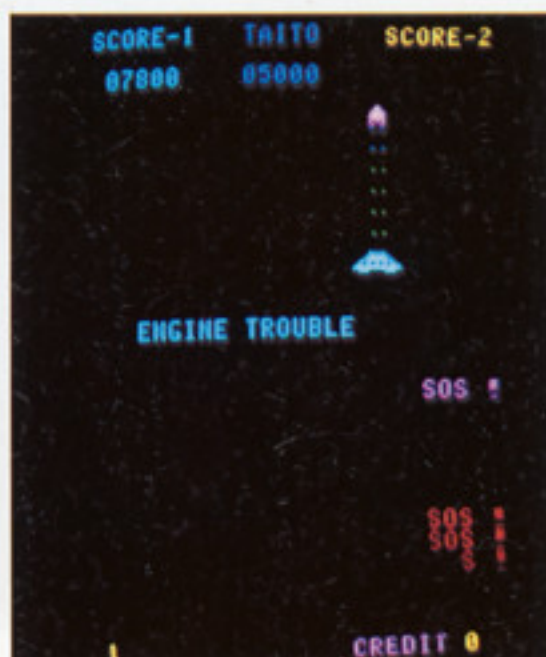
むだだらけのハード設計、未熟なプログラム。開発機器がなかったことの苦労はあるだろうが、今から考えれば「スペースインベーダー」はまるで練りこまれていない適当にちょろちょろっと作られたゲームだ。逆にいえば〝球を弾に置き換える〟という単純な発想、着眼点がどれほど、重要な意味をもっているかというものだ。ヒットゲームは必ずしも、素晴らしいハードと卓越したプログラム技術による練りこまれたゲーム作りによって、完成するわけではない。ちょっとした発想の転換、着眼点の違いによって、それまでのゲームシーンを撃ち破るヒットを飛ばすケースがほとんどだ。さあ、いままでの大ヒットゲームはどんなものがあったか思い出してみよう。

インベーダーその後

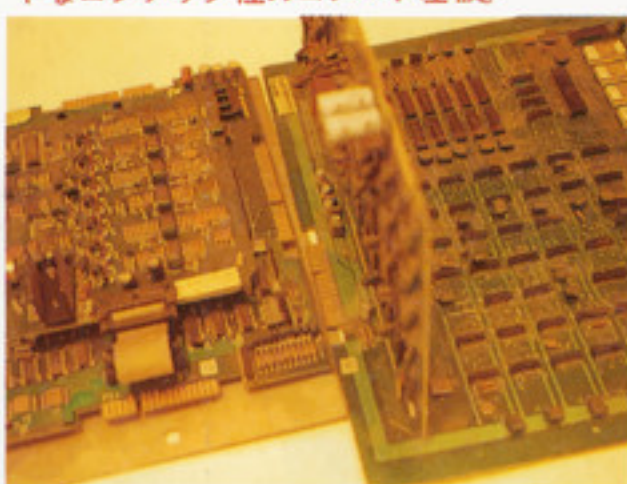
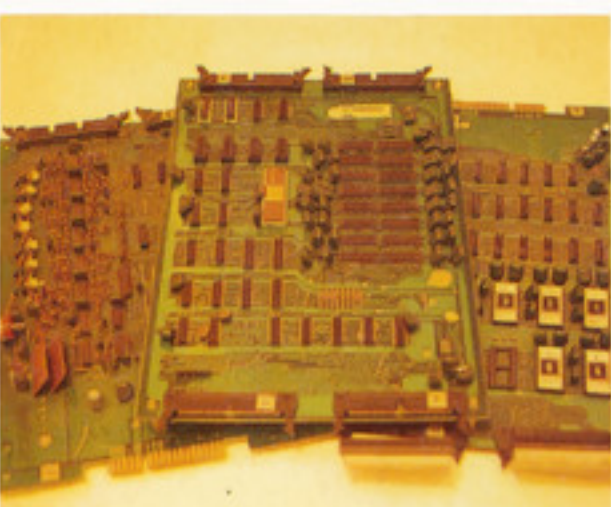
敵対自分というゲーム構成、撃って避けるというシューティングの要素。これら「スペースインベーダー」のもたらした発想はその後のTVゲーム業界に計り知れない多大な影響を与えた。

スペースインベーダーブーム以降何年かは、シューティングゲームがゲームセンターでの花形ジャンルになった。

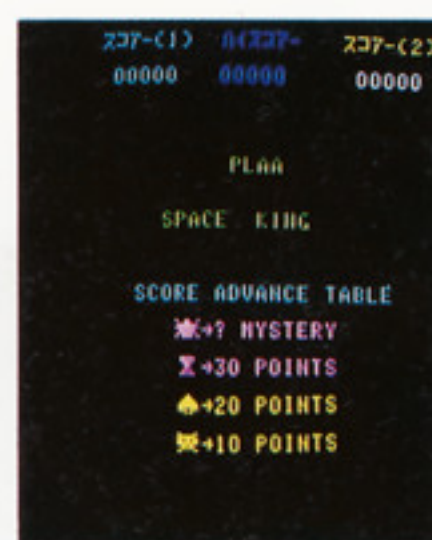
〝インベーダー〟からの発想はこの後どんどん複雑高度化され、色づけされていくことになる。現在のゲームシーンを大きく変える発想、人々は、それを待ち望んでいる⁉

コピーインベーダーの氾濫

空前絶後の大ブームを巻き起こした「スペースインベーダー」は、新日本企画社（SNK）やジャトレ社など、数社の製造許諾社を除く、ほとんどすべてのゲームメーカーによってコピーされた。さらには〝インベーダー〟のコピーによってTVゲーム業界に参入⁉乱入してきたメーカーやコピー業者が、わんさかと湧き出た。〝インベーダー〟のコピーで億単位の金を稼いだなんていう話はよく聞く話。それではどれくらいの量のコピーや改良、バリエーションの〝イ

UFOから子供インベーダーが次々と振ってくる。さすがPARTⅡ。

そのインベーダーを空中で撃ち落とすと、なんとインベーダーが分裂する!!

はんぺんインベーダーを撃つとなんとインベーダーが分裂する!!

ハイスコアラーエントリー機能発搭載。プレイヤーはさらに燃えた。

1面内に高得点を出すとUFOがエンスト。コミカルな演出だ。

テーブル機用オリジナル3枚基板。そのＩＣ構成はむだが多い。

アップライト機用オリジナル基板とコンパクトなロジテック社のコンパチ基板。

左から「ロイヤル」「コスミック」「ジェッタースペクター」。これらもコンパチ。

コナミ社「スペースキング」。キャラデータ変更のみの〝インベーダー〟。

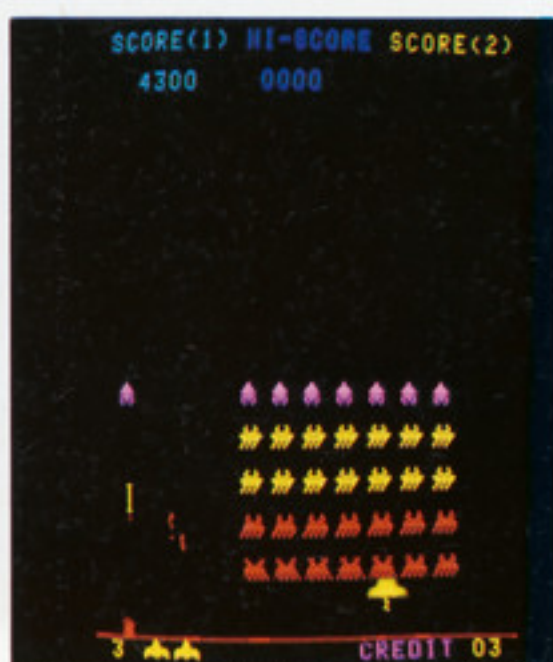
ビーム砲台が戦車。やはり戦車に横移動はどうかと思う。

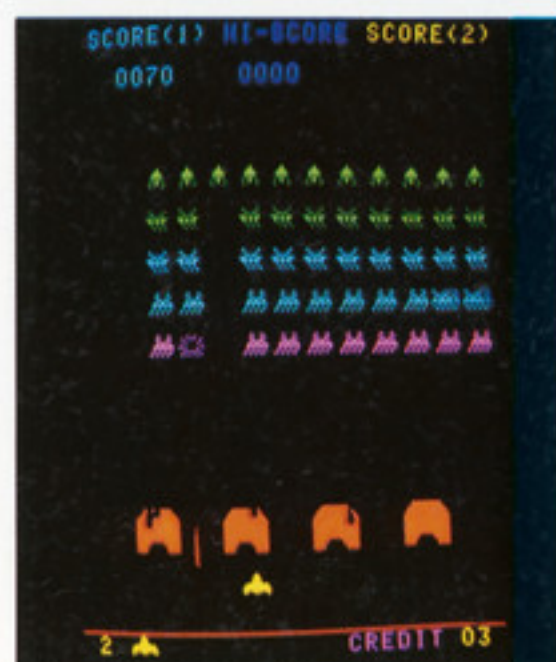
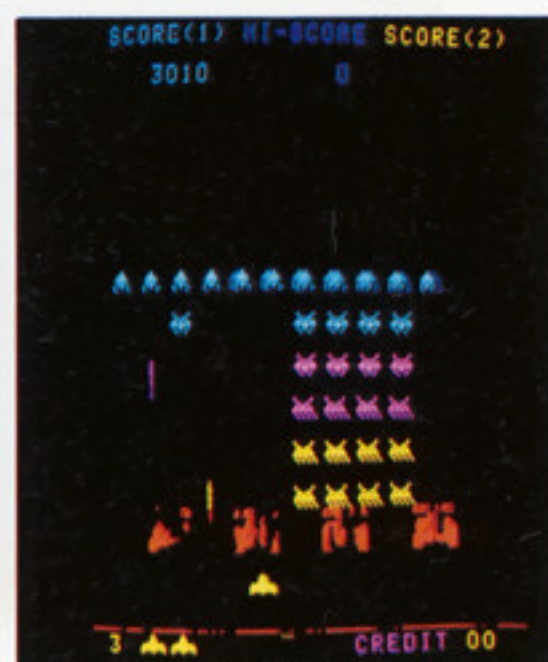
ンベーダー〟が出回ったか、そのタイトルをザッと紹介してみよう。ただし、「ロイヤルインベーダー」や「スーパーインベーダー」など、タイトルのデータのみを変更してるものはあえて除く。以下順不同。

■ワールドベンディング社
「ワールドインベーダー」
「ワールドインベーダーパート２」
■ユニバーサル社
「コスミックモンスター」
「コスミックモンスターパート２」
■ホーエイ社(後のコアランド社)
「スーパースペースストレンジャー」
「スーパースペースストレンジャーパート２」
■大森電気社
「シャトルインベーダー」
■ショーエイ社
「ショーエイイントルダー」
「ショーエイイントルダーパート２」
「ショーエイイントルダーカラー」
■サンリツ社
「スペースウォー」
■任天堂
「スペースフィーバー」
「スペースフィーバーハイスプリッター」
■ニチブツ社
「ムーンベース」
■データイースト社
「スペースファイター」
「サターン」
■セガ社
「センカンヤマト」
「スペースファイター」
「スペースアタック」
「スペースアタックパート２」
「スペースアタックパート３」
■ＩＰＭ社（現アイレム社）
「ＩＰＭインベーダー」
「カプセルインベーダー」
■コナミ社
「スペースキング」
■サン電子社
「ギャラクシーフォース」
■メーカー不明
「アストロインベーダー」
「ロイヤルインベーダーＤＸ」
「サイクロンインベーダー」
「インベーダーゲーム」　以上

これらが確認されている〝インベーダー〟33種、うち所有しているのは29種だ。〝インベーダー〟の基板は主に３つに分類される。タイトー社オリジナル基板のハード互換基板。それとその他のオリジナル基板だ。今回は、タイトー社系のコピー、改良、バリエーションの〝インベーダー〟を紹介する。その前にその本家本元のハードスペックを解説しよう。

インテル8080CPU

ＣＰＵはインテル社の８ビットＣＰＵ8080。ＲＡＭは4060ダイナミックＲＡＭ４キロビットが16個、８キロバイトを確保する。ROMは2708、８キロビットかジャンパー切り替えによる2716、16キロビットで、ソケットが12個なので最大プログラムスペックは12キロバイト。映像出力方式は単色フルグラフィック方式１ページ。ただし、テーブル用３枚ボードのみ、若干のＩＣ増設により固定カラー化可能だ。これでカッティングシートが不要になるわけだ。音声出力方式はＩ／Ｏポート制御による固定音源方式８チャンネルで８つの効果音を鳴らすことができる。基板を見るとUFOの飛来する音、ビームの発射音などなど、それぞれにボリュームがついている。

インベーダーバリエーション

タイトー社の「スペースインベーダーパート２」。このゲームは自社の大ヒットゲーム「スペースインベーダー」の続編でありながら、ポストインベーダーを狙った当時最も洗練された〝インベーダー〟。派手で豪華なデモンストレーション。ＲＯＭ2708を10個も搭載するプログラム内容は、数々のインベーダーゲームの集大成ともいえるほど多彩なフィーチャーにあふれていた。レインボウ時のグラフィック、分裂するインベーダー、子供インベーダーを降らせるUFO。ハイスコアネーム入力。点滅する500点ＵＦＯなどタイトー社のオリジナルメーカーであるという意気ごみが感じられる仕上がりだった。だが、名古屋撃ち防止対策の分裂インベーダーが、人気の足を引っ張る形になり、ポストインベ

ユニバーサル「コスミックモンスター」重低音の効いた奴だ。

名古屋撃ちも可能。なにせキャラクターデータ変更のみだから。

だが「コスミックモンスターパート２」ではプログラムを変更。

ＵＦＯが出現し、それを撃ちもらすとヤバイ。破裂してしまう。

子供インベーダーが最上段に追加されてしまった。くそっ。

UFOを撃ち落とすと音楽が流れる。サンリツ「スペースウォー」

これはタイムトライアル面。制限時間内にすべての敵を撃ち落とせ。

くーっ、残念無念。これでは花火は上がらない。消し方にコツあり。

これが「インベーダーパート3」とよばれた〝インベーダー〟の花火。

これは「ミュージックインベーダー」とタイトル表記されたインベーダー。

ーダーに到底なりえなかった。

オリジナルインベーダーからの改造はROM交換と1カ所のジャンパーによるもので、当時の業者の多くはROMをコピーし配線していた。そこでタイトー社はそれら〝インベーダー〟のコピーを行った業者数社を見せしめに損害賠償を請求。歴史的なインベーダー裁判が行われ、'82年東京地裁でコンピュータプログラムに著作権を認める判決が下された。

ミュージックインベーダー

最後発の〝インベーダー〟が、サンリツ社の「スペースウォー」。このゲームは音楽を奏でることから通称〝ミュージックインベーダー〟〝メロディーインベーダー〟とよばれた。やられたときに〝私馬鹿よね〜お馬鹿さんよね〜〟と心残りの錆びを奏でて死んでいったり、面クリア時には気のきいた曲を聴かせてくれた。その曲数も多数あり、プレイヤーを飽きさせなかった。ビーム砲台から発射する弾の速度はディップスイッチで変更でき、多くは速い設定になっていた。500点UFO、レインボウ時のグラフィックと音楽。これらの多様な要素から〝インベーダーパート3〟ともよばれていた。なお「スペースウォー」ではなく、「ミュージックインベーダー」とタイトル表記されていたものもあり、どちらが先に発売されていたのかは不明。

パドルレバーの悲劇

ユニバーサル社「コスミックモンスター」は基板自体はタイトー社のインベーダー基板とハード的にコンパチなのに対し、プログラムはまったく違うものになっている。「コスミックモンスターパート2」では子供インベーダーを降らしたり、完成度的には優れたものだったが、致命的ともいえる見当違いがあった。このゲームはジョイスティックを採用することなく、〝ブロック崩し〟に見られるようなパドルを採用した。これではせっかくの〝インベーダー〟が死んでしまって、人気はまるでなかった。

その後、ジョイスティックに変更されたが、ときすでに遅し。

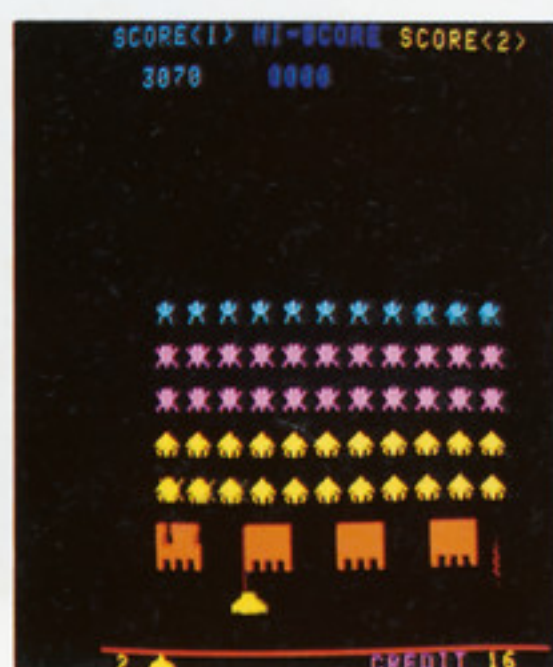
インチキインベーダー

コナミ社「スペースキング」。このゲームはビーム砲台が戦車に設定されている。タイトー社は〝インベーダー〟を開発する際、はじめは自機を戦車に設定したが、戦車が左右に動くのはおかしいとボツになった。それがこんなところで見られるとは。

メーカー名不明「アストロインベーダー」。これも「スペースキング」同様、キャラクターデータを変更しただけの〝インベーダー〟だ。だまされたっ!!

ショーエイ社「ショーエイイントルダー」。このゲームはタイトー系インベーダー基板とはまったく違うハードで作られた〝インベーダー〟だ。だが、一見するとまるで「スペースインベーダー」。これでは知らずにコインを投入してしまう。ゲームスタート。ギョ。インベーダーから角が生える!? この〝インベーダー〟はインベーダーではない。一気に崖っぷちから奈落のそこへ突き落とされるような衝撃が全身を貫く。さらに「ショーエイイントルダーカラー」はオリジナルにそっくりだが、名古屋撃ちはできない。まさに死刑宣告を受けた死刑囚。

このソフト移植型インベーダーはセガ系のスペシャルデュアル基板。次回はセガ系の〝インベーダー〟の全貌に迫る!!

「アストロインベーダー」これもグラフィックデータ変更のみ。

「アストロインベーダー」ゲーム画面。ゲーム性は〝インベーダー〟。

一見「スペースインベーダー」だが、コインを投入してみよう。

ホッ。やっぱりインベーダーだ。さあ、名古屋撃ちでもかますか。

ゲッ、角が!? ニセモノだ。ショボイインチキダー。金返せ。

BEメガ裏技リーグ

Vol. 25

次号から表紙が一新するのにあわせて、このコーナーもひさびさにマイナーチェンジだ。これでページ数がもうちょっと増えればノープロブレムかな？

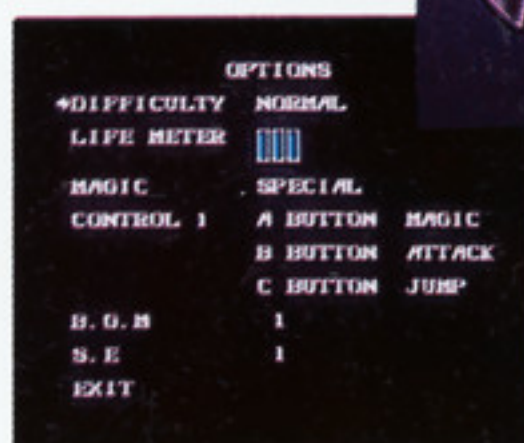
ゴールデンアックスII

2塁 クレジットが8になる

タイトル画面を表示させたら、カーソルをオプションに合わせてA、B、Cボタンを同時に押す。オプションに入ったらB、Cボタンはそのままで A ボタンを離す。このとき設定は変更してもかまわない。

そしてB、Cボタンは押したままでオプションを抜け、ノーマルモード（1P、2Pどちらでも可）のキャラクター選択画面まで進めよう。クレジットの数が3から8に増えているぞ。

（島根県・井沢浩一・19歳）

ここでオプションにカーソルを合わせ、A、B、Cボタンを同時に押して入ろう。

オプションに入ったらAボタンだけを離す。このとき設定は変えても大丈夫だ。

B、Cボタンを押したままノーマルモードをスタートすると、クレジットが増えている。

バトルマニア

補欠 弁当箱を踏むマニア

電源投入時、セガロゴが「くるくるすとん」しているとき、2Pパッドのスタートボタンを押しているとさあ大変。マニアが超イカしたことをしてくれる！

（埼玉県・三村良蔵）

いつものデモのあとに…

セガロゴが回っているときに、2P側のスタートを押さえておこう。すると…。

いきなりこの画面に。えっ？弁当箱に見えないって？　それは気のせいだよ。うんうん。

補欠 ステージセレクト

オプション画面で、難易度設定をノーマル以上にしてから最終面をクリアすると、エンディングのあとにマニアが一瞬だけステージセレクトの方法を教えてくれるぞ。

（東京都・平和島ピート・22歳）

ノーマル以上なら面セレクトの方法が出る。一瞬しか表示されないので、いちおう誌上に載せておくぞ。

タイトル画面で、2P側のボタン3つを同時に押すごとに、ラウンド数が繰り上がる。タイミングがキツいので慎重に押そう。

鋼鉄帝国

1塁 ラウンドセレクト

まず、オプションモードでサウンドテストを選んで、1の音を2回、9の音を1回、2の音を1回という順番で鳴らそう。これでラウンドセレクトが可能になるぞ。

（宮城県・水上亮一・17歳）

サウンドテストで1、1、9、2の順に音を聞くと、面セレの項目が出現する。BGMは最後まで聞かなくてもいいぞ。

2塁 いつでもレベルアップ

まずオプションモードに入って、難易度をハード、自機のストックを3、クレジットを2、サウンドテストを77に合わせよう。そして、サウンドテストで音を1回鳴らしたら、普通にゲームをスタートしよう。

そうすると、プレイ中に2P側のパッドのBボタンを押すだけで、ショットのレベルが20まで上がるぞ。

（岐阜県・日野泰蔵・19歳）

このように設定してから、サウンドテストでAかBボタンを1回押す。そのあとは設定を変更してもかまわない。

これで、プレイ中に2P側のBボタンを押すと、レベルを一気に上げられるのだ。

●裏技リーグ欄外編《ソーサルキングダム》【タイトル画面の表示中にA、B、Cボタンを押しながらスタートで、サウンドテストになる。】（埼玉県・小林史典・20歳）→まだまだこの方法でできる裏技はすたれそうにないね。アマに認定。

●裏技リーグ欄外編《DAHNA～女神誕生》【ステージ1-2の魔術師を倒すと出るライフボールは、ダメージがないときに取るとライフMAXが1つ増える。しかも、この魔術師は1度下に降りると何回でも復活するので、ここでライフボールを稼げば簡単にライフ最大値(32)まで上げることができる。】（東京都・半場滋・23歳）→右ページへ続く

スーパーファンタジーゾーン

1軍 無敵コマンド

普通にゲームを始めて、てきとうなところでポーズをかけたら、２Ｐ側のパッドのスタートボタンと左下を押さえながらＢボタンを押す。すると画面に「PASS」という表示が出るので、こんどは１Ｐ側のパッドのＢボタンを押してみよう。無敵モードとフリープレイモード（残機が減らない）が選べるようになるぞ。

また、このとき１Ｐ側のＢボタンではなくＣボタンを押すと、次のラウンドにワープできる。ちなみにＡボタンだと、ポーズの表示などが消える。

（石川県・横瀬啓之・20歳）

このときの表示がＮＯ－ＨＩＴなら無敵、ＦＲＥＥ　ＰＬＡＹなら残機が減らないモードになる。

1軍 いきなり大金持ち

普通にゲームを始めて、てきとうなところでポーズをかけたら、２Ｐ側のパッドのスタートボタンと左下を押さえる。

そのままＡボタン（２Ｐ側）を押すと、お金がいっぺんに最大値になり、Ｃボタン（もちろん２Ｐ側）を押すと前線基地がすべて破壊されるぞ。

（千葉県・箕輪靖彦・16歳）

ポーズをかけたら、２Ｐ側のパッドでコマンドを入力。

お金がカウンター表示額の最高になる。武器のインフレを気にせずショッピングできるね。

ヘビーウェイトチャンプG・G

1軍 便利なコマンド4連発

まず１Ｐモードを選び、スピードセレクトの画面を表示させる。そのあと２ボタンを押したまま方向キーを「左、右、左」と入れると、右上にＴの文字が出る。

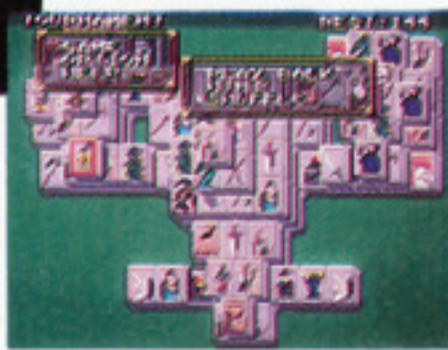
それから普通にゲームを始めて、試合中にポーズをかけてから方向キーを押すと、その方向に応じていろいろなことが起きる。

（静岡県・長野輝・16歳）

この画面で２ボタンを押したまま左、右、左と入れる。するとＴの文字が出るから、あとは普通にスタート。

キーの方向	押したあとの効果
右	試合をＫＯで終了する
左	判定が10対８でラウンド終了
上	スーパーパンチが９発になる
下	自分のダメージが全回復する

ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ

2軍 トーナメントでヘルプが使える

２Ｐ側のパッドのＡ、Ｂボタンを押しながらメガドライブの電源を入れて、トーナメントモードでゲームを始める。すると、トーナメントモードでは使えないはずのヘルプコマンドが、使用可能になっているぞ。

（大阪府・らりお・14歳）

２Ｐ側のＡ、Ｂボタンを押しながら電源を入れて、トーナメントモードを始めるのだ。

本来は使えないはずのヘルプコマンドが使えてしまう。もう手詰まりなんか怖くないよね？

SDヴァリス

1軍 無敵コマンド

タイトル画面の表示中に１Ｐ側のパッドで「上、下、左、右、Ａ、Ｂ、上、下」の順にボタンを押すと、成功すればアイテム取得時の効果音が鳴る。そうしたらすぐにゲームを始めると、無敵モードになっているぞ。

（愛知県・小田武雄・21歳）

裏技大募集！

■ＢＥメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、その なかから抽選で１名を選び、代表とさせてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名（未発売は除く）も忘れずに。

宛先

〒108 東京都港区高輪２－19－13
ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「ＢＥＥＰ！メガドライブ」編集部
ＢＥメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

大リーガー — お好みＭＤソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！
怒涛の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、１年に１回出るかどうかってヤツだな。

1軍 — お好みＧＧソフト２本か、お好みメガドラソフト１本。
「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。

2軍 — 3,000円分の全国共通図書券を進呈。
ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。

補欠 — 2,000円分の全国共通図書券を進呈。
ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「１粒で２度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。

アマ — 1,000円分の全国共通図書券を進呈。
ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ＡＢＣ＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。

草野球 — 500円分の全国共通図書券を進呈。
とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、ＢＥメガを１冊買ってもおつりがくるぜ。

●左ページより→１回ミスしてコンティニューするとライフは得点に見合った数に戻るので、この技を使うときはそれを忘れないように。アマに認定。

BEメガ読者プレゼント 1992年5月号

➔ 応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、5月8日当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌7月号の「びーぷるランド」で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL 03-5488-1317）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年4月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入した場合は、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3「ノスタルジア1907」トランプ

10名

MEGA-CDパワーをいきなり見せつけた「ノスタルジア1907」のトランプを10名様に。

非売品／提供：シュールド・ウェーブ

4「コズミック・ファンタジーStories」ポスター

5名

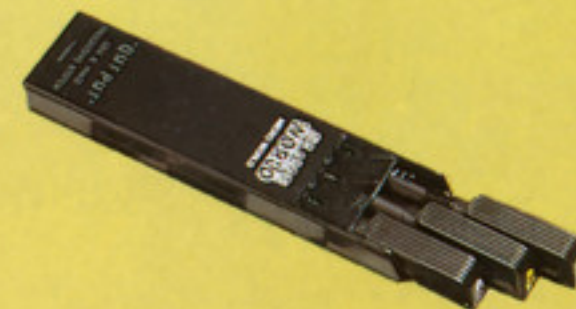
1、2をカップリングしてMEGA-CDで登場だ。今回はポスターをプレゼント。

非売品／提供：RIOT日本テレネット

5「スライムワールド」ペンセット

10名

リンクスからの登場。「スライムワールド」のロゴ入り。

非売品／提供：マイクロワールド

6 Tシャツ

各3名（2種類）

ビクター音産からTシャツを。白と黒の2種類あるので、どちらがほしいか明記すること。

非売品／提供：ビクター音楽産業

INFORMATION

CD-ROMのゲームを制作するには、ROM以上のコストがかかるらしい。となると、資本にあまり余裕のないサードパーティーが、どれくらい売れるか予測のつかないソフトを作るのは、ギャンブルのように危険の多いことになりはしないか。セガは、MDの盟主としてそのへんどう考えているのだろう。さて、次号も春の新作情報満載。乞うご期待。

次号は、**5月8日(金)**発売です。

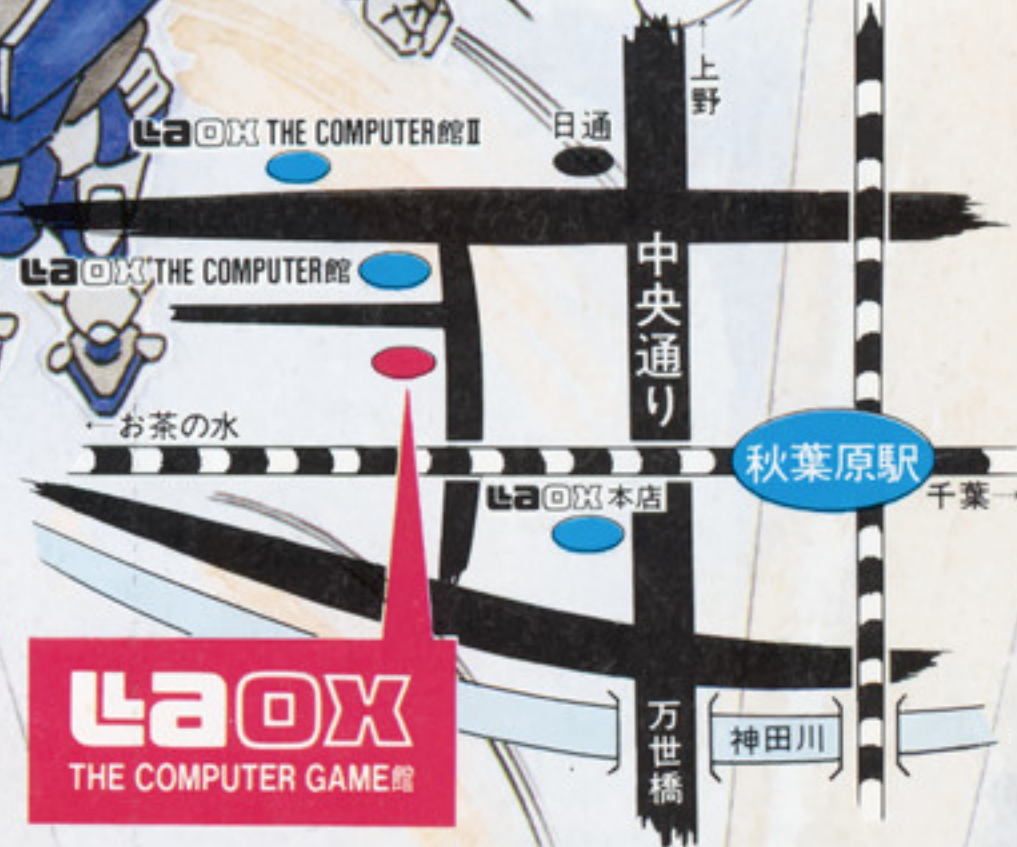
質問テレフォン 03・5488・1317

月曜日〜金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】 ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
西村 亨
竹谷浩治
三枝昭太
若林淳一

大内めぐみ
錦織 正
（スタジオハード）
中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
（ワークハウス）
田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
藤原紀幸
河原 徹
（ZERO）
吉岡聖乃
鈴木 剛（Y2）
藤森英明
野安幸男
（ターニングポインツ）
Special Thanks:
MEGA PLAY(U.S.A)
TILT CONSOLES
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田 滋
吉村勇子
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
鈴木智由
櫛田理子
赤司俊雄
渋谷洋一
金井 修
永田洋子
石渡健太
●レイアウト
渡辺 縁
ギャングランド
村田雅英
蝦名文伸
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
水野康子（Y2）
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内 真
八重樫彩蔵
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

フューチャー・スポーツだ。そしてこの7月、②あの香山リカ先生が監修するコミカル戦略シミュレーション「ダイナブラザーズ」が自信を持って登場。さ、さらに、③セガ体感シューティング・シリーズを集大成して帰ってきた「アフターバーナーIII」も登場だ。リアルなコックピットで、緊迫感あふれるドッグファイトを存分に楽しめる。で、その後も、CRIから続々登場予定だが、広告ではこのぐらいにしないと、キミはホントにビョーキになってしまう。と、制作スタッフは今から真剣に心配している。乞う、ご期待

③8月新発売予定!(アフターバーナーIII)

©SEGA 1991
REPROGRAMMED BY CRI 1992

AFTER BURNER III™

メガ・CD専用

※写真はFM-TOWNS版です。

FM-TOWNS版も予定。

②7月新発売予定!(香山リカ先生監修)

ダイナブラザーズ™

©CRI
CSK

好評発売中!(ギャラクシーフォースII) 価格:8,400円(税別)

GALAXY FORCE II™

CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL.0423(75)1345 FAX.0423(75)0095
●詳しいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

MEGA-CD

MEGA DRIVE

ド徹夜に、ドップリだ。

①6月新発売予定!(スピードボール2)　価格:6,800円(税別)

と、いうぐらいに買ったら最後、朝まで眠れなくなるソフトが、あのCRIから新登場。まず6月には、❶海外名作シリーズの第1弾、「スピードボール2」が新発売。アメリカン・フットボールの激しさに、バスケット・ボールのテクニック、さらにホッケーの戦略を取り込んだ

KOEI

FAMICOM FAMILY

MEGA DRIVE

①ギルド
ここでアイテムが売買できる。
望遠鏡や六分儀、お守りや武器など、
手に入れると航海が楽になるものばかり!

②酒場
船乗り達の情報交換の場。
酒場女となじみになれば色々な情報が。
そのほかにも仲間や水夫を集めたり、
トランプでギャンブルだってできるのだ。

③交易所
旅にはお金は欠かせない。
ここで交易品を売り買いして資金づくり。
コショウやナツメグ砂糖など
各地の特産品でひともうけだ!

④王宮
ゲームのはじめは門番が通してくれないが、
やがて王様と面会できるようになる。
こっそり王女様に会えるのもここ。

⑤宿屋
主人公や仲間、艦隊などさまざまな情報はここで見ることなできる。
泊ってぐっすり眠れば、また新しい一日が始まるぞ。

RPGとSLGの面白さをミックスした
「リコエイションゲーム」第2弾は
わくわくドキドキの海洋冒険大ロマン!
旅立つ少年の行方に待つのは
大海賊に宝の山、そして未知の大陸――
楽しさいっぱいのぜいたくゲーム、
ついにメガドライブ版で登場!!

大航海時代
メガドライブ専用
リコエイションゲーム
KOEI

リコエイションゲーム

大航海時代

メガドライブ版:8メガROM・バッテリーバックアップ付(64キロ S-RAM内蔵):11,800円 4月29日発売予定

●ファミコン・パソコン各機種:9,800円～11,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円～14,200円 好評発売中●ガイドブック:910円(税込)●ハンドブック:1,860円(税込)●CD:KECH-1002:3,000円(税込)

■お求めは全国の玩具店、パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100(パソコン専用)・045-561-8000(ファミコン専用)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■価格には消費税は含まれておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KANEKO

MEGA DRIVE

歴史ヒーロー・アクション

天空烈伝

武蔵

むさし

昔、人は誠の闘いをしていた。

いにしえの昔、この世は天空界と地上界に分かれていたが
いつのことか、邪悪なる心を持つものが二つの世界を支配し始めた
悪の所業は苛烈を極め、善良なる人々は明日をも知れぬ運命を神に祈るだけであった
その時、この世を救ったのは、天空の武蔵と名乗る剣の使い手であった
人々は生きる光を取り戻し、剣豪武蔵の伝説は天空烈伝として永く語り継がれた

メガドライブ　4メガROM　7月発売予定　価格未定

KANEKO CO.,LTD.
東京都練馬区石神井台8-23-21 ☎03-3921-9661　ゲームに関するお問い合せは ☎0424-24-7752

MEGA DRIVE

AMBITION OF CAESAR II

シーザーの野望II

4月発売予定!!

定価8,800円(税別)

●ストーリー

古代ローマ時代、市民の衆望を担うが故に、元老院の怒りを買った英雄ジュリアス・シーザーがいた。

しかし、彼はその軍事的才能と雄弁により市民への影響は大きく、その失脚はローマ帝国の混乱を招く恐れさえあるため、元老院は直接手を下せないまま、彼の政治的能力を不本意ではあるが拡大させてしまった。

そこで元老院はローマ帝国軍のもうひとつの雄、ポンペイウス軍と密約を交し彼を合法的かつ隠密に失脚させる策を企て、先ず彼をローマから遠ざけるため属領視察の名目で遠征の命を出す。

その遠征のおり、ローマから一通の命令書が下る。—アジア地域において不穏な動きがある。貴殿は軍を動かし、速やかに鎮圧せよ。—
彼はその文面に陰謀の香りを愉しみつつ、船の進路を変えるのだが…。

自由にレイアウト
可変マルチウィンドゥ

見やすい
クォータービュー画面

スピーディーなゲーム展開
リアルタイム対戦モード

歴史の足音が忍び寄る…

今、堂々の凱旋!!

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD 3F TEL(011)561-1370

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標の使用を許諾したものです。

2年の沈黙を破り、シリ

サンダーフォースIV

THUNDER FORCE IV

価格・発売日 未定

© Technosoft

株式会社テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555代

World of Technology
Tecno Soft TS

ーズ最新作ついに登場！

絶賛の嵐を巻き起こしたスーパーSTG「サンダーフォースIII」から2年
大容量8メガROMを得て、更にハイパワーSTGとして生まれ変わる。

- 全11ステージ、2部構成シナリオによる壮大なゲーム展開。
- 強力なアイテム群を満載、シリーズ最強NEWウェポンも登場！
- 迫力ある大画面、上下自由スクロールモードを新搭載。
- 華麗なグラフィックによる衝撃の多重スクロール・シーン！
- 全ステージを多彩に演出するクリアなサウンド
  更にステレオ対応の効果音もクオリティアップ！

限定プレス 5,000枚

サンダーフォースIV スペシャルダイジェスト
THUNDER FORCE IV
Special Digest
World of Technology Tecno Soft TS

シングルCDの御案内

オリジナル8cmCD「サンダーフォースIV スペシャルダイジェスト」
ゲームにさきがけ限定販売。予約を開始します。

サンダーフォースIVのゲームシーンを熱く演じる大迫力サウンド／アレンジバージョン1曲を含む全6曲を収録／ソフトの発売まで待てない君は、今すぐ申し込もう！

CDをご希望の方は、①住所②氏名③年齢④職業(学年)⑤電話番号⑥CDの枚数を明記し、CD1枚につき郵便局の定額小為替1,000円分(消費税、送料込)を同封して、当社へお送りください。尚、商品は'92年5月より受付順に発送予定です。

【宛先】
〒857 佐世保市福石町4-14
㈱テクノソフト
「TF4ダイジェストCD」係

サンダーフォースシリーズへのご要望なども送ってね。

Gal's Club

- 開発中のバージョンにつき、製品版とは多少内容が異なる場合がありますので、ご了承ください。
- 限定製造ですので、6月以降は当社へ在庫の確認をされてからお申し込みください。

BEEP! メガドライブ
1992 MAY 5月号
1992年5月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻5号通巻89号
発行人・孫正義 編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253
定価480円（本体466円）

Printed in Japan
T1017659050484
雑誌17659-5